Wii 专辑

Vol.1

Every body's Wii Guide



Every body's Wii Guide

卷首 *Forward*

Wii will rock you

在这个世纪之初的泛娱乐时代，我们早已忘记了许多东西。

我们已经忘记了，第一次看到动画片时，是怎样一种专注的神情；

我们已经忘记了，第一次拿起变形金刚时，是怎样一种欣喜的雀跃；

我们已经忘记了，第一次玩到游戏机时，是怎样一种讶异的惊喜；

……

我们忘记的东西，实在是太多太多。

但是，在这个世界上，在你的身边，总会有一些新事物的出现，能够让你莫名地回忆起那份第一次的感动。

Wii，就是这样一个新奇的小东西。

它，可以让你亲身去体验过去未曾在电视机前体验过的许多东西，而且经常会让你产生“游戏居然还可以这么玩”的感叹。

Wii的出现，不仅为无数人带来了全新的互动式视频娱乐体验，更为整个电视游戏业界带来了一股革命式的浪潮——一如它最初开发时的代号：“革命”。

在Wii的引领下，越来越多的人开始走进电视游戏这个圈子，越来越多的厂商开始设计全新的体感游戏，越来越多的业界人士开始抛出或赞叹或鄙弃的论调。

许多人喜欢Wii，因为它可以让你足不出户即能体会到运动的乐趣，而且游戏上手简单，老少皆宜，可以举家同乐。

也有许多人不喜欢Wii，因为活跃在次世代浪尖的它其画面水准是如此简朴，与PS3、X360完全无法相提并论，难登大雅之堂。

然而，尽管尚存着许多争议，但Wii已在悄然间走进了全世界的众多家庭，径直将竞争对手们甩在了后面——在本专辑制作期间，Wii的全球销量已经超过了一千万台，同时创下了家用机销量突破千万的史上最速纪录。

现在，你随处可以见到Wii的身影：商场的数码柜台，朋友家的客厅，电视选秀里的余兴节目——无论你喜欢与否，已经成为一种社会现象的Wii对你带来的震撼都是不可避免的。这种震撼，是源自大众群体的主流审美取向；这种震撼，足以令你对拥有一台Wii心驰神往或对已经拥有的Wii倍感珍惜；这种震撼，会不禁让人联想起当年皇后乐队与其谐音的一首经典摇滚乐曲歌名——

是的，Wii will rock you。

衷心希望喜欢Wii的您能够从本书中获得相辅相成的阅读快感，吾等不胜荣幸。



D · S

2007年9月9日

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

Wii专辑 Vol.1
Every body's Wii Guide
Every body's Wii Guide
Vol.1
封面设计：张金涛 责任编辑：李晗、陈岩星

梦回三国扫描制作

CONTENTS 目录















主机导航
004 Wii全面解析

重磅特稿
026 革命——Wii称霸之路
032 任天堂社长访谈记——Wii诞生秘闻录
194 The 20th of NGC
——Wii玩家必须收藏的20款经典NGC游戏

游戏纵览
046 Wii游戏至尊年鉴
060 Wii游戏销量排行榜

攻略透析
062 塞尔达传说 黄昏公主
084 火焰之纹章 晓之女神
100 勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔
110 生化危机4 Wii版
127 波斯王子 宿敌之剑
140 超级纸片马里奥
150 Wii Sports
154 瓦里奥制造
158 马里奥聚会8

剧情小说
162 塞尔达传说 黄昏公主
174 火焰之纹章 晓之女神

Wii拼盘
188 疯兔的秘密花园
192 漫画：一个Wii玩家的悲惨经历

新作尝鲜
208 超级马里奥 银河
212 任天堂全明星大乱斗X
218 生化危机 安布雷拉历代记
220 战国无双 KATANA



DVD
Wii游戏百科集萃

精萃一 Wii游戏九大TOP.5精华推介
精萃二 新作影像抢鲜品尝
精萃三 胜负师之“猴球闪电战”完全版
精萃四 经典Wii游戏广告赏析
精萃五 特别收录：《雷曼》爆笑剧场


Here Wii Go !
POWER
A
HOME
1
2
Wii

文 琥珀　美编 一刀　模特 Julia



Wii硬件 完全大解析

在次世代的三台家用电视游戏主机当中，个头最为小巧，最讨人喜欢的当数这台来自老牌厂商任天堂的Wii，一台名字与“We”读音相同的主机。它的研发代号为“Revolution”，意为“革命”，故其主机及周边均以“RVL”标注，而在2006年4月27日，任天堂在E3大展前夕，对外公布了其正式名称“Wii”，这个名称源于英文单词“We”，强调Wii是一台属于我们每一个人的，而Wii的游戏和操控方式也都是男女老少通吃，能让全家人都乐在其中。而名称中的“ii”则代表其独特设计的控制器，也融合了抽象的“人”的形象，寓意着人与游戏，人与人之间将会有更多的交流与互动。

主机规格
Console Spec.



主机尺寸

使用支架直立时(不包含凸出部分)

长：55.4mm 宽：42mm 高：225.6mm

不使用支架横放时(不含突出部分)

长：44mm 宽：157mm 高：215.4mm

主机质量

1.6Kg

中央处理器

以PowerPC 750CL为基础架构的90NM IBM "Broadway"(研发代号：百老汇)，最高核心频率1.1Ghz，标准运行频率：729Mhz(Wii模式)/485Mhz(NGC模式)，64KB L1 Cache，256KB L2 Cache。

图形处理器

90NM制程ATI"Hollywood"(研发代号：好莱坞)，核心频率为243Mhz，内建高速数字信号处理器(DSP)、输入/输出装置(I/O)和3MB eDRAM纹理存储器(TEXTURE MEMORY)。

内部存储器

24MB 1T-SRAM + 64MB 1T-SRAM

外部存储器

512MB FLASHROM(闪存)，支持最大4GB的SD卡作为扩展存储器。

光驱

8倍速DVD-ROM(吸入式)，有区域限制

对应Wii专用12CM DVD光盘(单/双层)，NGC专用8CM DVD光盘

网络

内置 Wi-Fi(IEEE 802.11b/g)无线网络卡，支持AES/TKIP/WEP加密，支持INTERNET浏览(需线下载Opera浏览器)

可通过USB端口，外接有线网络适配器(RJ45)，需另购。

输入输出

内建蓝牙端子(最大支持4支Wii手柄同时连接)

USB 2.0 HIGHSPEED X 2

SD卡插槽 X1

NGC手柄插槽 X4

NGC专用记录卡插槽 X2

多合一视频音频输出端子(对应AV端子、S端子、色差分量端子、D端子) X1

感应条电源输出

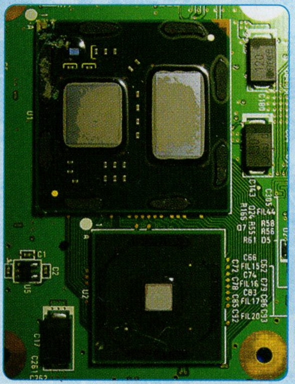
直流电源输入

主机解析
Console Analysis

Wii的主机实际大小仅比普通的3.5寸电脑光驱要大上一圈，但娇小的身体内却蕴藏着较为强劲的机能，这与任天堂优异的硬件设计功底与成本控制密不可分：只采用成熟的硬件技术，严格控制每一个零件的成本，绝对不做多余的设计。

Wii的中央处理器"百老汇"与PS3和X360一样，出自蓝色巨人IBM之手，这颗主频为729MHz(64KB 一级缓存，256KB 二级缓存)的CPU采用了最新的硅绝缘体(SOI)技术制作，可以有效提高处理器的执行效率，并能够减少20%的能量消耗。而基于32位PowerPC 750CL价格显然是在性能与功耗处理问题上找到了完美的平衡点，正因如此，在480P的分辨率下，Wii还能做到如此小巧的体积，并且每小时的功耗仅有50W。

Wii的图形处理芯片"好莱坞"与X360的Xenos一样是由ATI所提供，这枚芯片内不仅集成了GPU功能，更是内建高速数字信号处理器(DSP)、输入/输出装置(I/O)和3MB eDRAM纹理存储器(TEXTURE MEMORY)，相比NGC的162Mhz图形处理芯片Flipper已经有了极大的提升。通过拆解，可以发现 事实上好莱坞则是由2个芯片封装在一起所构成，包括集合北桥与绘图等功能的系统芯片组维加斯(Vegas)，尺寸为 72mm×72mm，以及采用 1T-SRAM设计的内存芯片纳帕(Napa)，尺寸为 94.5mm×94.5mm。



◀揭去顶盖的好莱坞(上)与百老汇(下)。

在内存上，Wii采用了24MB IT-SRAM主内



▲好莱坞(上)与百老汇(下)。

存 + 64MB 1T-SRAM扩展内存的架构设计，这就意味着Wii系统内RAM(随机存储器)的总容量达到了88MB，这还不包括GPU上的3MB外接纹理存储器。而这里所说的1T-SRAM是由美国MoSys公司所研发生产的高密度嵌入式混载内存，指一种单晶体管DRAM(single-transistor DRAM)，而不是通常意义上的SRAM(Static Random Access Memory，即静态随机存储器)，在技术上来说要比eDRAM更为先进。

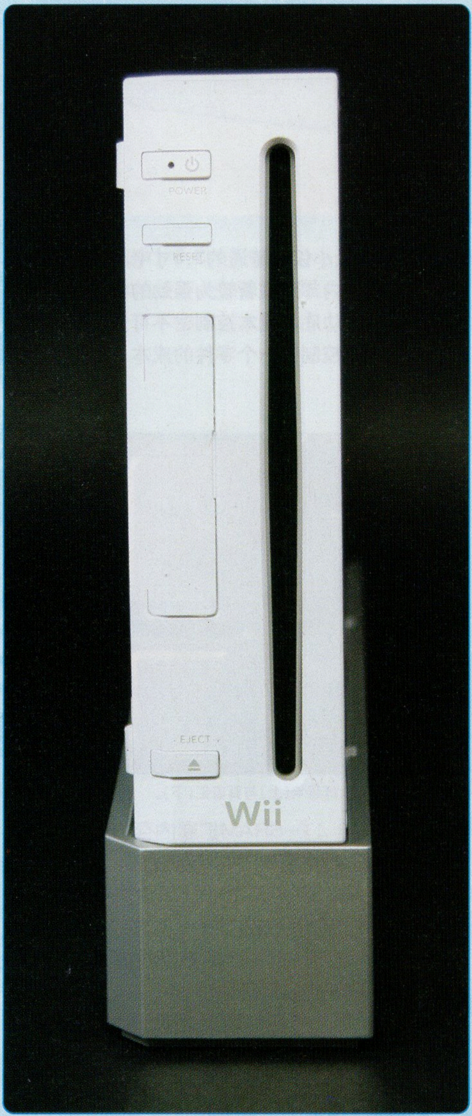
Wii所使用的光驱和苹果Mac mini以及PS3一样都是采用吸入式的。而细心的玩家也会发现，近些年来采用吸入式光驱的DVD影碟机已经蔚然成风，越来越多的机型均将其列为标准配置。相对于先前的翻盖式(常见于便携式CD)、抽屉式(常见于笔记本光驱)和托盘式 (常见于PC光驱)，吸入式光驱的操作更为简单，使用者仅需要将光盘轻置于入口即可，而且吸入式光驱所占用空间更少，不会"伸出"什么多余的部件，给人以

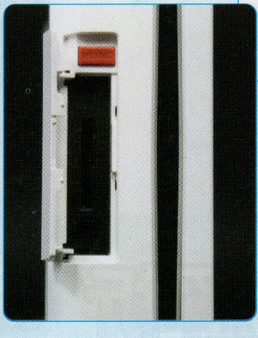
先进、简洁、高贵的感觉。而Wii所使用的是其中最为先进的磁力吸入式DVD光驱，能够稳定兼容NGC的8CM特制DVD光盘。

Wii内置了符合Wi-Fi标准的IEEE 802.11b/g无线网卡，工作于2.4GHz频段最大支持54Mb的传输速率。在拥有无线网络信号覆盖的地方就可以无需任何电缆连接，直接通过无线网络接入互联网。但对于国内的玩家来说，并不是人人家里都自己组建了无线局域网，而要想使用一般的网线接入，则需要另外购买专用的USB网络适配器进行连接。当Wii接入网络，玩家不仅可以通过浏览器(需要下载安装)浏览网页，更是可以通过Nintendo Wi-Fi Connection与世界上任何地方的玩家进行网络对战和通信(此服务还对应NDS接入)。而当Wii进入待机模式时，将启动WiiConnect24服务，采取消耗电力低于5W的方式接入网络，下载来自游戏厂商的各种最新游戏资料，例如赛车游戏的新赛道、RPG 游戏中的新道具、追加游戏关卡和内容、下载最新游戏的试玩版本，与已交换Friend Code 的朋友们交换讯息等等，利用休息时间自动取得最新数据，将数据保存于主机内部的闪存中，并且处于待机模式时也可缩短开机进入菜单的启动时间。

■Wii的吸入式光驱能够兼容8CM与12CM两种规格的光盘。







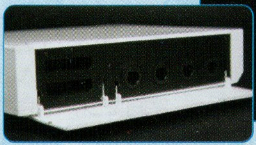


在Wii的正面，除了电源键(POWER)、重启键(RESET)、出舱键(EJECT)，之外还有一个可以开启的小仓，里面是SD卡读卡器及蓝牙配对按钮。每当添加新手柄都必须按下主机前面板上以及手柄电池舱内的红色按钮进行配对。而SD卡读卡器仅能够对应标准尺寸的SD卡，miniSD卡以及microSD卡虽然可以使用，但必须使用购卡时附赠的适配器(转接卡)转换为标准的SD卡形态才可以被Wii正确识别。





在Wii的顶部可以开启，这里就是NGC手柄接口及NGC记录卡插槽，最大能够支持4支手柄与2块记忆卡。由于Wii具有向下兼容NGC游戏的能力，然而这种兼容属于硬件兼容，所以必须专门使用NGC手柄以及记录卡才能运行NGC游戏，另外，经实际测试无线Wavebird(波鸟)手柄也可以正常使用。



在主机的背部，从上往下依次是一对USB接口，散热风扇的出风口、感应条连接接口、多合一视频音频输出接口、电源输入接口，每个接口都拥有惟一的形状和大小，除USB接口之外在左上角都有特别设计的缺口防止接驳时发生方向错误，十分的贴心。所以，正常情况下是不会发生连接上的问题的，任何人都能轻松掌握。

手柄规格 Controller Spec.

Wii遥控器手柄 Wii Remote

■ 手柄尺寸

长：148mm 宽：36.2mm 厚度：30.8mm（不包含凸出的部分）

■ 无线连接

工作与2.4Ghz频段Bluetooth蓝牙无线连接（Broadcom公司产品）

最大连接距离5米

■ 操作部分

按键输入：电源键、十字键、A、B、1、2、+、－、HOME

指向定位（Direct Pointing Device），CMOS红外摄像头，需配合感应条（Sensor Bar）使用

动作感应（Motion Sensor），三轴加速动作感应器

■ 反馈部分

震动机能，微型震动电机；发声机能，微型扬声器

■ 扩展部分

双节棍手柄、经典控制器

■ 电源供给

AA（5号）电池两枚

持续使用时间30～60小时（理论最大值）

■ 其他功能

4KB FLASHROM，保存玩家信息及Mii形象

LED指示灯4枚，用于显示剩余电量及手柄分配编号





Wii双节棍手柄 Nunchuk

■ 手柄尺寸

长：113mm 宽：38.2mm 厚度：37.5mm（不包含凸出的部分）

■ 有线连接

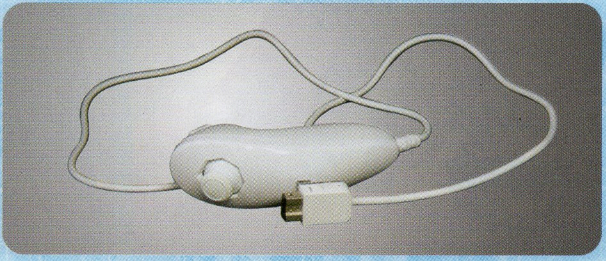
通过电缆与Wii遥控器手柄扩展端子连接

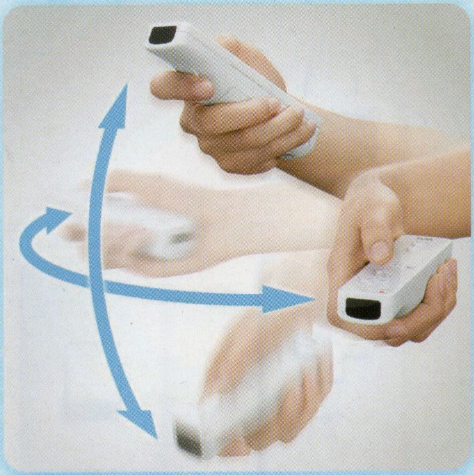
不可单独与主机进行连接

■ 操作部分

按键部分：类比摇杆、C、Z

动作感应（Motion Sensor），三轴加速动作感应器（规格与遥控器手柄相同）





手柄解析

Controller Analysis

Wii的最大特殊莫过于他的标配手柄“遥控器手柄”与“双节棍手柄”构成的“双节棍”组合手柄。有的游戏需要将遥控器手柄与双节棍手柄组合起来，以双节棍手柄的形态使用；而有的游戏则只需要用到独立的遥控器手柄即可完成所有的操作。

Wii遥控器手柄 Wii Remote

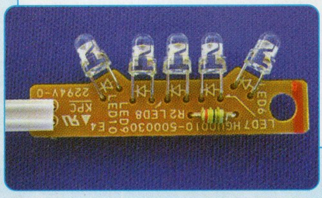


遥控器手柄顾名思义，从外型上看它与先前我们脑海中传统手柄的概念“双手持手柄，通过按钮和摇杆等抽象定义的动作指定来操作游戏中的角色”完全不同，单手即可完成操作，且主要操作并不需要使用按键完成。因为遥控器手柄具备了两项独门秘技：指向定位与动作感应。

说到指向定位，可能不少玩家会觉得这和市面上的光枪没什么区别，但其实并不是这样的，Wii遥控器手柄所拥有的指向定位功能可以准确地将手柄指示的方向和移动在屏幕上表示出来，而是用这一功能需要配合感应条(Sensor Bar)完成。我们知道，两点确定一条直线，而三点则构成了一个平面。在遥控器手柄的指向定位功能中的“三点”中两点就是位于感应条左右两侧的红外发光二极管，而第三个点则是遥控器前端的COMS红外感应摄像头，通过其对感应条上两点的绝对坐标变化进行定位和捕捉，从而计算出第三点，也就是Wii遥控器在屏幕当中所应该指示的绝对位置，最终在屏幕上给予显示。相比很多年前的光枪，Wii遥控器手柄的指向定位是数字式的坐标计算结果，不会受到屏幕介质的影响，无论是液晶、等离子还是投影，无论屏幕大小都能够准确如鼠标般在屏幕上进行定位。而这种定位技术的惟一缺点就是会受到光波近似的卤素灯的影响，而这种灯具多常见于居家装饰，如果确认家中有这样的灯具，那就需要注意干扰问题了。



□Wii的感应条。



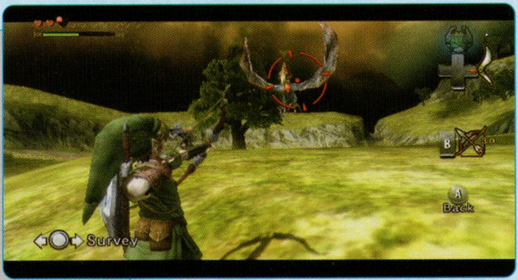
◀Wii感应条内的红外发光二极管。







□Wii遥控器手柄的指向定位功能，在《塞尔达传说 黄昏公主》中帮助林克进行瞄准。



曾几何时，玩家们曾幻想着不再使用手柄而仅仅依靠我们的身体动作就能操作游戏中的人物在虚拟世界中冒险，现在Wii将这一梦想变成了现实：手持遥控器手柄，如果玩家作出挥拍击球的动作，游戏中的人物就会跟随你在游戏中作出相同的动作。Wii最令人感到神奇的地方莫过于此，而这种令无数玩家为之疯狂的功能就是“动作感应”，通过遥控器上的动作感应器得以实现。动作感应器又称为惯性传感仪或加速传感器，能够对安装了感应器的物体的移动、倾斜及碰撞进行监测。Wii遥控器手柄(右)以及扩展手柄(左)，都配备了一颗由Ana—

log Devices(模拟器件公司)开发的ADXL330三轴加速度传感器，可以对X轴(左右)、Y轴(前后)、Z轴(上下)方向上的加速度进行检测，从而将我们在真实空间内所做的各种动作转化为数字信号实现对游戏的控制。

但我们也不能忽视手柄上按键的存在。手柄前端的A键用于在游戏中进行“确认”等常用操作，而手柄背部的B键除了用于“取消”之外，因其位置正处于枪械的扳机位置被设计为类似的造型，所以更多的被使用到了射击等“扣扳机”动作当中。而任天堂在设计这支手柄的时候是其实是将其定义为一支“横竖都能玩”的控制器，照顾各种游戏的实际操作需求。在赛车游戏中，遥控器手柄则需要横握模拟方向盘的转动，而《火焰之纹章》当中，遥控器手柄则更是完完全全的传统手柄式的按键操作。这不由的让人想起GAME BOY之父横井军平先生后来所设计的另一台掌机Wonder Swan(神奇天鹅)：通过按键的巧妙布局，位于遥控器手柄前端的十字键既可以在作为“遥控器”时作为游戏中各种快捷键而使用，又可以在横放作为“传统手柄”时作为十字键使用，而在手柄下方的1、2则在传统形态下作为通常的A、B键使用。

与此同时，Wii遥控器手柄上还配备了微型震动电机与微型扬声器两个重要的部件，目的是为了进一步的加强游戏的带入感：当玩家试图挥棒击中高速飞来的棒球，在棒与球接触的一瞬间，手柄猛地开始振颤，同时从手中传来清脆的击球声，球击中了，一切都仿佛真的发生了一样！而如果没有震动与发声，挥棒后我们就只可能看到屏幕中一个白色的亮点正向远处飞去，完全没有了那种亲手击球的“实实在在”的感觉……动作感应和指向定位都是属于输入功能，用来对主机输入玩家的指令；而震动与发生则同显示设备一样，用来把游戏中的信息传递给玩家，让玩家获得更真实的互动体验。



■《Wiisport》淋漓尽致地展现了动作感应功能带来的临场感是多么的强烈。



双节棍手柄 Nunchuk

尽管遥控器手柄“横竖都能玩”但依然有局限性，遇到需要对双手动作进行感应的游戏的时候，则就需要左右两只手分别有一个独立的动作感应器。这个时候就需要用成为双节棍手柄来使用了。在《Wii Sports》中的拳击游戏里，双节棍手柄手柄和遥控器手柄分别对应左右两只手的动作。而双节棍手柄除了拥有和遥控器手柄一样的三轴动作感应机能之外，还拥有遥控器手柄所没有的类比摇杆，可以用于进行灵活的空间移动操作，例如：在《生化危机4 Wii Edition》当中右手负责枪械等的瞄准和动作，而左手中的摇杆则负责控制人物的移动。



经典控制器 Classical Controller

手柄尺寸

长：67.5mm 宽：135.7mm 厚度：26mm(不包含凸出的部分)

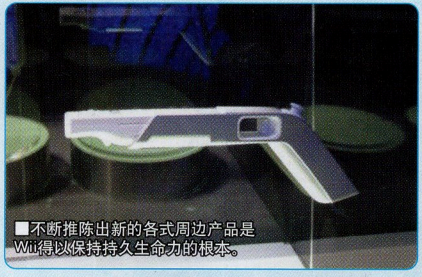
有线连接

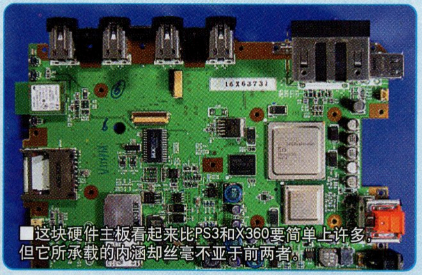
通过电缆与Wii遥控器手柄扩展端子连接
不可单独与主机进行连接

按键部分

a、b、十字键、X、Y、L、R、ZR、ZL(L、R为扳机键)
类比摇杆L、类比摇杆R
－(SELECT)、Home、＋(Start)

双节棍手柄组合已经可以完成全部的Wii游戏的操作，但如果你想在玩那些传统游戏时，或者运行虚拟机游戏时，能拥有更好的手感，那么经典控制器就是你的不二选择。经典控制器的外型正如它的名字，十分的Classical，十字键，L/R键，类比摇杆……俨然就是我们往日里所熟悉的游戏手柄的经典造型。不过……经典控制器是作为遥控器手柄的延伸而存在的，所以必须通过缆线与遥控器手柄连接在一起才能使用。另外，请特别注意，经典控制器不可用于NGC游戏。


■不断推陈出新的各式周边产品是Wii得以保持持久生命力的根本。


■这块硬件主板看起来比PS3和X360要简单上许多，但它所承载的内涵却丝毫不亚于前两者。

写在最后

不得不说的LiveMove


■通过独特的主机外观设计理念加上专门应对的软件，成就了Wii今天的地位。

说了这么多硬件，现在有必要介绍一套软件。因为如果没有这套软件，Wii永远也只是一台金属与塑料组成机器，而无法成为带给我们欢乐的游戏主机。另外，还必须提到一个人，因为他就在我们身边。

这套软件的名字叫做LiveMove，由美国Ailive公司说开发的人工智能技术所研发的动作辨识技术，让Wii游戏开发者无须自行编写程序或脚本，就能简便的在游戏中整合动作辨识功能，当游戏执行时，即可由预先输入的动作范例中，精确的辨识出玩家的动作，让开发者无须顾虑技术细节，而能专注于内容的创作上。

在2006年初，任天堂公司就和Ailive公司为开发针对Wii主机无线控制的开发工具进行了深入的合作，任天堂常务董事兼综合研究及开发主管竹田玄洋对这套软件更是赞不绝口：看到LiveMove的时候，我们就立刻意识到这款工具将以全新的角度极大提升我们在无线控制领域探索和积累经验的速度，并将这一技术变得更加容易。这一革新工具，将极大地解放游戏制作人的想象力。 我们非常愿意和世界范围内所有Wii游戏独立开发团队分享这一技术。”

LiveMove在执行时仅需花费Wii微处理器(百老汇)5%的运算能力，以及700KB的内存空间，即可理论上实现同时识别8个Wii遥控器或双节棍控制器所输入的40种不同动作，因此将不影响游戏的执行。在AiLive官方网站并提供了LiveMove的示范影片，影片中可以见识到LiveMove建立动作范例，以及后续应用动作范例来精确识别玩家所输入动作的过程，通过此技术，Wii主机将具备更丰富多变的动作识别能力，不再局限于简单的挥舞，而能输入包括突刺、扭转、抛绳等动作，以及字体书写辨识。借助此一技术，玩家将能通过Wii遥控器与双节棍控制器，以更生动灵活的方式广泛体验各种不同的游戏操作方式，像是牛仔挥舞套索、武士挥砍刀剑、厨师翻动锅子等异想天开的玩法。

最后，Ailive公司介绍：AiLive创立于2000年，专门从事娱乐领域的人工智能技术开发，由iQue神游科技创办人颜维群博士担任主席，研发成果包括创造人工智能角色的“LiveCombat”以及人工智能动作识别技术“LiveMove”。





▲十字键、类比摇杆、对应力度回馈的按键，这些元素都已经在上一代家用主机的手柄中得以运用。



好马配好鞍，要想玩好游戏，充分发挥主机的各项功能，优秀的周边是必不可少的。而Wii作为当下最为流行的一台主机，各类周边厂商所推出的周边可以说是品种繁多，琳琅满目。其中不乏玩家们所迫切需要的能大大改善游戏体验的优质周边。

Wii周边大点兵

文 琥珀
美编 一刀

Part 1 官方周边篇 Official Accessories

遥控器手柄

类型	控制器
编号	RVL-003
价格	3800日元(含税)
推荐度	★★★★★



双节棍手柄

类型	控制器
编号	RVL-004
价格	1800日元(含税)
推荐度	★★★★☆

产品特征 双节棍手柄是Wii主机包装内的标准配置，但包装内所附带的那一对手柄显然是无法满足这台意在促进多人同乐的机器的需求的。所以，如果想让自己的亲友们也能一同加入到Wii的游戏热潮中，体验Wii游戏的乐趣，还需要购买更多的双节棍手柄组合。然而在价格上来说，Wii的一套手柄显然是三大主机的手柄中最为昂贵的，在国内更是需要近400元的价格才能买到。但要知道，亲情和友情可是无价的，千万不要吝啬与亲友们分享你的快乐，多配上几对手柄吧。



■要想全家同乐，一组手柄怎么够?

经典手柄

类型	控制器
编号	RVL-005
价格	1800日元(含税)



推荐度	★★★★☆

产品特征 Wii的游戏并非都是需要动胳膊动腿的，也有像《火焰之纹章 曙光之女神》这样的传统型的游戏。尽管只需要将遥控器手柄翻转过来就可以对应这些游戏的需要，但毕竟遥控器手柄不是为横向使用而设计的，边角突兀的手感实在是差强人意；这时候，任天堂专门为游戏时的手感有较高追求的玩家准备了这款经典手柄，采用流线型设计的双手横握式设计，即使长时间游戏也不会产生疲劳。另外，如果想玩虚拟机游戏，经典手柄则是不可缺少的设备，因为双节棍手柄的按键数量并不能满足很多游戏的需要。



AV端子线

类型	线材
编号	RVL-009
价格	1000日元(含税)
推荐度	★☆☆☆☆

产品特征 任天堂原装AV端子线线长2.5米，由黄、白、红三色端子组成，其中黄色用于视频信号，红白两色用于音频信号，它是Wii主机内的标准配置之一，是几乎支持所有电视的普及型线材。因此，AV端子线的表现效果也是所有线材当中级别最低的。

S端子线



类型	线材
编号	RVL-010
价格	2500日元(含税)

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 任天堂原装S端子线线长2.5米，由黑色的S视频信号线与红白两色的音频信号线组成。相对于AV端子线，S端子线的无论在色彩还原还是画面细节上都要有着更为优秀的表现。而由于大多数电视都带有S端子，购买一条S端子线就成为了提高画面效果的最佳途径。

色差线

类型	线材
编号	RVL-011
价格	2500日元(含税)



推荐度 ★★★★☆

产品特征 任天堂原装色差(分量)端子线线长2.5米。色差端子是在S端子的基础上，将视频信号的色度信号C分解为色差Cr和Cb，避免了两路色差混合译码并再次分离的过程，也保持了色度信道的最大带宽，只需要经过反矩阵译码电路就可以还原为RGB三原色信号而成像，这就最大限度地避免了因繁琐的传输过程所带来的影像失真，所以色差输出的接口方式是目前模拟的各种视频输出接口中最好的一种之一。色差端子数目多达五条，其中联接在一起的红白两条为音频信号线，而相互独立的绿、蓝、红三个端子(色差线拥有两个红色端子，请注意区分)则负责视频部分。只有使用色差线才能使Wii的输出画面达到最高的480p标准。

专用USB网卡



类型	网络
编号	RVL-015
价格	2500日元(含税)

推荐度 ★★☆☆☆

产品特征 对于国内许多玩家来说，家里并没有专门架设无线局域网，而仅有普通的ADSL拨号网络或者其他的有线上网方式。这样便无法使用Wii主机内所附带的无线网路机能。这时候就需要使用这款任天堂专门为没有无线网络支持的地方而准备的外置式USB接口网卡。它支持IP地址自动获取以手动分配介入Internet网络，兼容10BASE-T及100BASE-TX两种模式。

专用SD卡(512MB)

类型	存储
编号	RVL-020
价格	3800日元(含税)



推荐度 ★★★☆☆

产品特征 Wii专用SD卡作为Wii主机的扩展存储设备而推出，其容量为512MB，可以用于游戏记录以及下载资料等的保存与备份。与市面上的普通SD卡并没有本质的区别。如有需要完全可以使用其他品牌的更大容量的SD卡替代。

NGC有线手柄



类型	控制器
编号	DOL-004
价格	2500日元(含税)

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 Wii主机拥有向下兼容NGC游戏的功能，但由于对于NGC游戏的兼容属于硬件支持而非软件模拟，所以无法使用Wii的遥控器手柄以及经典手柄，而必须使用NGC手柄才能正常地进行操作。

NGC无线手柄 + 接收器

类型	控制器
编号	DOL-004 + DOL-005
价格	4500日元(含税)



推荐度 ★★★★☆

产品特征 Wii除了能使用NGC有线手柄之外，还能够使用专用的Wavebird(波鸟)无线手柄进行游戏。波鸟手柄采用两节AA电池供电，对应红外连接，可以调节手柄及接收器上的标号进行频率配对，同一个房间内最大可以支持16只波鸟手柄同时使用。但出于节约电池的目的，波鸟手柄的不支持震动，实在令人感到遗憾。

NGC记录卡(59)



类型	存储
编号	DOL-013
价格	1200日元(含税)

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 与NGC手柄一样，由于Wii对于NGC游戏的兼容属于硬件支持而非软件模拟，所以完全无法使用Wii主机内自带的512MB闪存以及SD卡保存记录，而必须使用NGC记录卡才能正常地保存。NGC记录卡的容量单位是“格”，59格相当于4MB容量，另有编号为DOL-014的251格版本可用选择。

SD卡适配器

类型	存储
编号	DOL-019
价格	1500日元(含税)



■同捆 16MB SD卡 3000日元(含税)

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 NGC专用SD卡适配器是可以将普通的SD卡转换为NGC记录卡来使用的转接设备，最大能够支持2GB SD卡。对于不想购买NGC专用记录卡而有剩余SD卡的玩家而言，SD卡适配器无疑是最好的解决方案，因为现在市面上动辄1GB的SD卡对于保存迄今为止全部的NGC游戏的记录都是绰绰有余的。

Wii平衡板 Wii Blance Board（未上市）

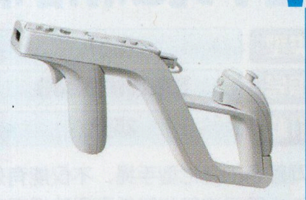


类型	控制器
编号	未知
价格	未知

推荐度 ★★★★★

产品特征 这款被命名为“Wii Ballance Board”的新周边是任天堂在E3 2007展会上公开的新型游戏控制设备，其外观为白色，家用小体重秤略宽。其地位与遥控器手柄一样，具有完全的蓝牙无线连接，可以独立作为游戏控制器使用。这款周边对应《Wii Fit》系列游戏，具有测量玩家身体重心的能力。玩家可以在平衡板上做出各种动作以及进行有氧体操来达到锻炼身体的目的。

Wii Zapper（未上市）



类型	扩展
编号	未知
价格	19.99美元

推荐度 ★★★★☆

产品特征 这款在E3 2007任天堂发布会上所展示的光枪型控制器其实是一款双节棍手柄组合的支架，使用时将遥控器手柄安装在枪身前端，双节棍手柄固定在后方，让玩家在游戏时能够获得更接近真实枪械的使用体验。毫无疑问，对于《生化危机：安布雷拉历代记》等射击游戏来说，这款新设备的出现将会使玩家的操作更为有趣。

Part 2 国产周边篇 Unofficial Accessories

黑角周边

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

黑胶是近年来在国内引起广泛关注的知名游戏周边生产商，以产品质量过硬而著称。

彩色硅胶套

类型	保护
编号	BH-Wii10001
价格	49元

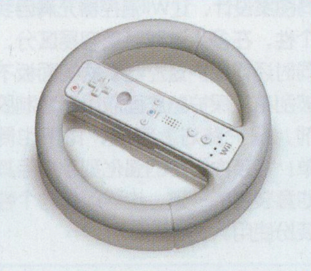


推荐度 ★★☆☆☆

产品特征 采用柔软耐用的硅胶为材质的黑角“彩色硅胶套”能为左右两只手柄提供全面细心的保护，能够防止意外摔落而划伤及损坏。安装后不仅不影响操作和使用，还能有效防滑并改善手感。包装内所附带的强化型手绳采用了专为Wii遥控器手柄的特性而设计的高韧性材质，能够承受20公斤重量，有效防止因遥控器的脱手而导致损坏电视机、损坏遥控器的情况发生。

幽浮方向盘

类型	扩展
编号	BH-Wii10004
价格	65元



推荐度 ★★☆☆☆

产品特征 与蝙蝠握把类似，也是用于遥控器手柄的横向状态，但更适合赛车类游戏使用，可凌空进行360度转向操作，还原简单自然的赛车方向盘操作，进一步的强化赛车游戏中视觉感受。幽浮方向盘可以和遥控器手柄完美匹配，无论拆装都十分简便安全，安装后不影响背面的其他按键和方向操作，背面扳机键（B键）的也能正常使用，并且轻便的方向盘支架能够给予遥控器极好的保护。

双彩硅胶套

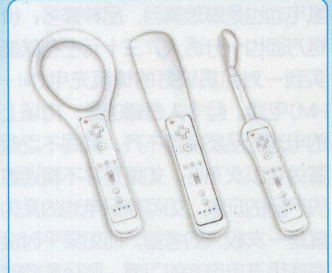


类型	保护
编号	BH-Wii10002
价格	49元

推荐度 ★★☆☆☆

产品特征 与彩色硅胶套一样使用柔软耐用的硅胶为材质，能有效保护遥控器手柄。但包装内所提供的硅胶套并非对应双节棍手柄组合，而是针对多人用户的两只遥控器手柄套装。

超级运动组合包



类型	扩展
编号	BH-Wii10005
价格	98元

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 将遥控器手柄当作网球拍、当作棒球棒、当作高尔夫球杆，WiiSports无疑是为玩家们的室内健身提供了一个绝佳平台。但是玩家们在游戏的时候是不是觉得那手柄似乎还缺了点什么，令人感觉不够“入戏”？对了，就是Wii的遥控器手柄仅仅只是一个握把，和实际中的球拍、球棒、球杆之类，无论是外形还是手感都还有不少差距，如果要想全身心的投入游戏，则需要玩家充分发挥想象力。而想象力稍弱的玩家就有必要使用一些道具进行辅助，于是这款来自黑角的超级运动组合包孕育而生，通过使用超级运动组合包内的各种装备，就可以让遥控器拥有网球拍、棒球棍或者高尔夫球杆等真实的外形，能让玩家在《Wii Sports》当中还原真实的扣、挥、推以及击打的动作，从而获得全面升级的真实运动模拟体验。不过想要提醒大家，还是亲自走到户外去享受来的真实，且更加有益身心。

蝙蝠握把

类型	扩展
编号	BH-Wii10003
价格	48元



推荐度 ★★☆☆☆

产品特征 这款蝙蝠握把是针对部分需要使用遥控器手柄的横向形态的游戏而专门设计的产品，解决了单单使用遥控器手柄时手感不佳的问题。它采用舒适的人体工学设计，能与主机遥控器完美匹配，安装方式非常简单安全，安装后不会影响背面扳机键（B键）的使用，所有按键和方向操作都不会受到影响，并且轻便支架能够给予遥控器极好的保护。

强化型手绳&清洁布



类型	保护
编号	BH-Wii10006
价格	25元

推荐度 ★★☆☆☆

产品特征 这是一款强化型手绳与清洁布的套装组合，内含的三种不同颜色的强化型手绳，不仅能有效防止因遥控器的脱手而导致损坏电视机、损坏遥控器的情况发生，并且多人游戏时能够轻易辨认出各自的控制器。此外，优质柔软的清洁布，具有极好的除污去油能力，时常擦拭主机和控制器，能保持外观光鲜亮丽。

Wii色差线



类型	线材
编号	BH-Wii10008
价格	69元

推荐度 ★★★★☆

产品特征 与任天堂官方色差线相比，黑角出品的这款色差线在保障品质的前提下，更具有性价比。它采用标准的色差信号输出(Y,Pr,Pb)，采用高质量线材制作，线总长度为1.8米，同时带有左右声道立体声音频输出。只要拥有对应的显示设备，即可通过色差线让Wii输出480P的标准逐行扫描视频信号，让玩家在Wii上体验到更优美细致的画面。

百变保护贴&强化型手绳

类型	保护
编号	BH-Wii10007
价格	22元

产品特征 Wii遥控器保护贴采用时尚图案设计，让Wii遥控器充满自我个性，在多人游戏时更容易区分，同时还可保护遥控器手柄的面板不被刮花。保护贴底面应用了特制胶剂，保护贴沾上容易，撕下也简单！包装内附带的强化型手绳与其他套装内的一致，也可以作为个性装扮使用。



推荐度 ★★★☆☆

Wii S/AV端子组合线

类型	线材
编号	BH-Wii10009
价格	69元

产品特征 目前，拥有色差分量端子的电视毕竟还是少数，国内较为普及的家用电视还大多停留在S端子的水品上。所以这款S/AV端子组合线就是针对这些电视、显视器或投影仪而准备，以高质量线材制作，线长1.8米，其中AV线提供标准得复合式视频信号输出，同时还提供立体声音源的传输，在有限的信号规格下让Wii显示出更清晰得画面。



推荐度 ★★★☆☆

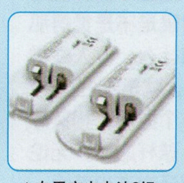
Wii专用电池充电套装

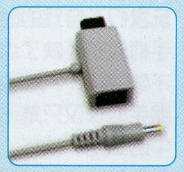
类型	电能
编号	BH-Wii10304
价格	149元

产品特征 在进入次世代之后，Wii、PS3以及X360，无线手柄已经成为玩家的标准配置，任谁也不会愿意总是被电缆束缚手脚。而无线手柄在使用中所遇到的最大烦恼莫过于电池续航问题，相信不少玩家都有遇到游戏高兴时分，忽然发现手柄不听使唤，报告电池能量耗尽，于是乎就只好任凭游戏中的敌人尽情地蹂躏毫无反抗能力的主角。

三大主机中间最为耗电的无线手柄则非Wii的双节棍莫属，这也是“高科技”带来的复杂应用必然导致对于电能的极大需求，在玩家们尽情挥舞手柄消耗体内的能量的同时，双节棍也在快速的消耗着手柄内的电池。在选购电池上，充电电池的一次投入反复使用的特性无疑要比一节一节购买不可再生的碱性电池要明智的多。市面上的镍氢电池也是琳琅满目、品种繁多；价格方面也十分诱人，三十元左右就能买到一对品质较好的镍氢充电(Ni-HM)电池。但令人遗憾的是，市场上的电池的品质良莠不齐，其间不乏假冒伪劣以次充好。如果是并不精通数码产品的玩家，如何辨识电池的真伪就是一次极大的考验。而如果平时没有使用充电电池的习惯，则还要同时购买一款充电器。要知道好马配好鞍，没有优异的充电器的支持，不仅无法充饱更将影响电池的使用寿命，所以如何选购合适的充电器的问题又摆到了玩家面前。


▲Wii遥控器用充电座。


▲专用充电电池2组。


▲专用电源线。

这款由黑角所出品的Wii手柄专用电池充电套装就是一款专门提供给游戏玩家使用的充电电池套装，像X360手柄的充电电池包那样能既保证品质同时在使用上还十分简便。这款电池充电套装包括Wii遥控器专用充电座一个(可放置两支手柄，并提供充电)，专用充电电池组两套(可供两只遥控器手柄使用)，以及专用电源线一条。



推荐度 ★★★★☆

·专用充电座可同时为两个Wii遥控器充电，即插即充，不需要单独取下电池，操作方便。

·独特的充电电池与电池盖合体，让您更换Wii遥控器电池的过程更为简便。

·通过专用的电源线，您可以让Wii主机直接为充电座供电，无需额外变压器。

·具备自动恢复式短路保护电路。充电时间约为4小时，充满电后的使用时间为25小时到40小时之间。(AA，1500mAh，不同游戏所消耗的电力不同)

·LED电源指示灯：红灯表示充电中；绿灯表示充满电待机中；红灯闪烁表示正在检测电池。

北通周边

国内知名的游戏周边生产商，凭借较高性价比的产品赢得了广大消费者的好评。

运动球拍



类型	扩展
编号	BTP-6448
价格	79元

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 这款运动球拍同样也是针对《Wiisports》而推出的Wii遥控器手柄的变形道具，能让遥控器手柄的外形更加接近现实中的网球拍、棒球棍和高尔夫球杆。值得一提的是这款运动球拍套装内的道具都使用了双重稳固设计，避免发生用力过猛前端飞脱的惨剧发生。

运动套装

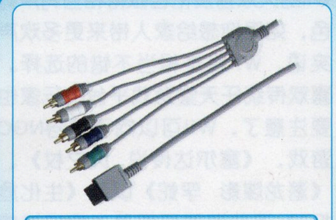


类型	扩展
编号	BTP-6449
价格	99元

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 这款北通运动套装内包含有手柄横向握把、方向盘、网球拍、棒球棍和高尔夫球杆一共五款变形道具。其中手柄横向握把采用了类似PS手柄的设计。方向盘与BTP-6438运动方向盘不同，套装内附带的方向盘才用的是360度全向设计。网球拍、棒球棍和高尔夫球杆与BTP-6448运动球拍套装内的也不尽相同，仅能将前端旋紧而没有锁定开关，存在安全隐患。

Wii色差线



类型	线材
编号	BTP-6458
价格	58元

推荐度 ★★★★☆

产品特征 这款由北通出品的Wii色差线产品采用高纯度原铜导线制作，保证信号在导线内传输稳定不受干扰及衰减，而与电视相连接的端子部分，采用镀金抗氧化工艺制作，保证接触稳定，这些都保证了在使用480p的输出时能呈现出最为鲜明而纯净的画面。

变压器



类型	电源
编号	BTP-6488
价格	89元

推荐度 ★★★★☆

产品特征 对于国内的玩家来说，日版及美版主机内所附带的110V电源是无法在国内直接使用的，要么使用220V至110V的变压器进行转接，要么使用周边厂商生产的220V直插电源。这款由北通出品的变压器就是一款220V直插电源，连接线总长3米，符合双层绝缘安全标准，输出端具有短路保护功能，安全可靠。

时尚支架



类型	扩展
编号	BTP-6418
价格	79元

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 虽然Wii不会出现如"三红"问题，但高温是电子产品寿命的克星。所以，各位对Wii有爱的玩家，别只顾着自己吹着冷气而不顾Wii的安危。这款来自北通的时尚支架就能帮助大家解决这类问题。

时尚底座内置转速5100+/−10RPM，最大噪音小于30分贝的CPU级散热器，采用Wii主机的USB接口供电，最大电流不超过380毫安，能安静有效的帮助Wii主机进行散热。同时，时尚底座采用与主机浑然一体的精美陶瓷白外观的底座以及炫彩蓝光装饰也能将Wii好好的扮靓一番。

Wii手柄充电器

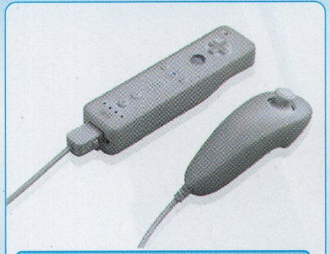


类型	电能
编号	BTP-6419
价格	109元

推荐度 ★★★☆☆

产品特征 这款来自北通的Wii手柄充电器采用单手柄配置，套装内包含一个充电底座、一个充电电池包、以及一个专用充电后盖。充电底座为智能脉冲式，具备防过充，防过载，防短路三重安全保护，稳定可靠。充电底座采用USB接口供电，既可以使用Wii主机背面的USB接口也可以使用电脑上的USB接口供电，甚至可以使用市面上的为MP3等准备的220V市电转接5V USB口插座，十分的方便。充电电池包为两截AA 1200mAH镍氢电池组成，可重复充放电500次，每次使用续航时间可达14−15小时。这款产品与碱性电池相比，更加的实惠和环保。

保护胶套



类型	保护
编号	BTP-6428
价格	28元

推荐度 ★★☆☆☆

产品特征 这款保护胶套对应双节棍手柄组合，其材质为Silicon硅胶，采用特殊涂料加200摄氏度高温固化，质感细腻，不容易沾染灰尘等细小颗粒。不仅柔软舒适而且有益健康，并且能有效保护手柄意外落地时因冲击而划伤及损坏。

运动方向盘



类型	扩展
编号	BTP-6438
价格	38元

推荐度 ★★☆☆☆

产品特征 这款由北通出品的运动方向盘对应Wii遥控器手柄，采用人体工学设计，在握把上特别增加了饰纹，能有效防汗防滑，不仅在进行赛车游戏时可以更好的进行动作拟真，体验真实赛车操作；在普通游戏时也能有效地增强握感，防止疲劳。

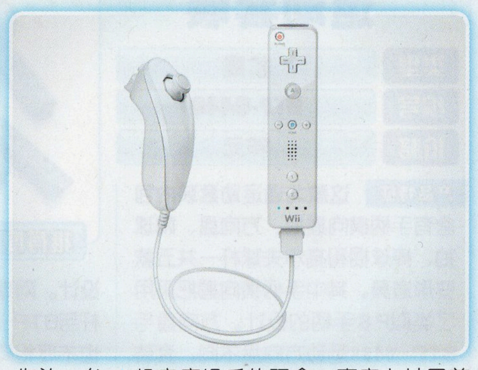
购机指南 寰仔买Wii

文 寰仔　插画 JS桑　美编 木仙

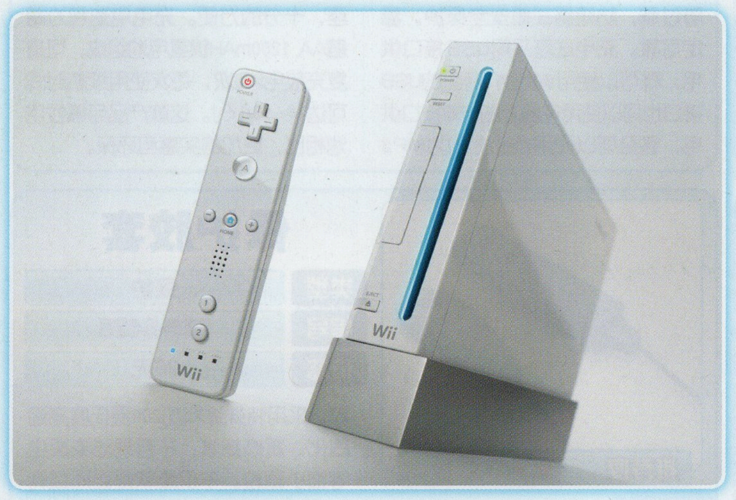
虎子：呦，寰仔，几天不见瘦了不少啊！
寰仔：天天在家Wii啊Wii的，能不瘦嘛！
虎子："喂喂"？给老婆打电话啊，老婆才出差几天就相思病犯成这样啊！
寰仔：什么啊！老婆出差早回来了，俺说的是Wii，W-I-I，俺老婆从朋友那里借的一台减肥游戏机！
虎子：游戏机也能减肥？开玩笑吧！
寰仔：落伍了吧！听说这玩意现在可火了，我还专门看杂志泡论坛研究了一下，现在老婆拨款让我今天也抱一台回家，我这就要准备去游戏店呢！你要是没事儿也跟俺去逛逛吧！
虎子：哦？有这么神奇，那我还真要去见识一下呢！Let's Go！



1 什么是Wii？



Wii是任天堂继GameCube（NGC）后推出的新一代家用视频游戏机，主要特色为前所未见的感应式手柄控制方式、怀旧主机游戏软件下载以及较为丰富的网络功能等。在这其中，Wii的手柄是它最吸引人的创意之处，手柄分为遥控器和双节棍两部分，其中的遥控器带有独立的侦测立体移动的加速感应器，能够感应玩家挥动手柄的各种运动轨迹，从而反映到游戏中。作为一台次世代主机，Wii的机能虽然不及Xbox360和PS3，并且游戏画面效果上达不到目前正在推广的高清输出级别，但已经比PS2和NGC等上一代游戏主机有明显的提升。Wii拥有着超越NGC的3D机能，支持宽屏幕电视、支持480i、480p显示输出，如果你对游戏画面没有过高的要求，那么Wii的表现足以让你满意。Wii充分体现了任天堂NGC主机家庭娱乐的理念，事实上从目前玩家们对已发售游戏的反馈上看，Wii的大众普及化也做得相当有声有色，如果你想给家人带来更多欢声笑语，Wii将是相当不错的选择。喜欢传统任天堂游戏平台的玩家也要注意了，Wii可以向下兼容NGC游戏，《塞尔达传说 风之杖》、《潜龙谍影 孪蛇》以及《生化危机0》这些游戏可都是不容错过的经典作品。



2 挑选主机要下功夫

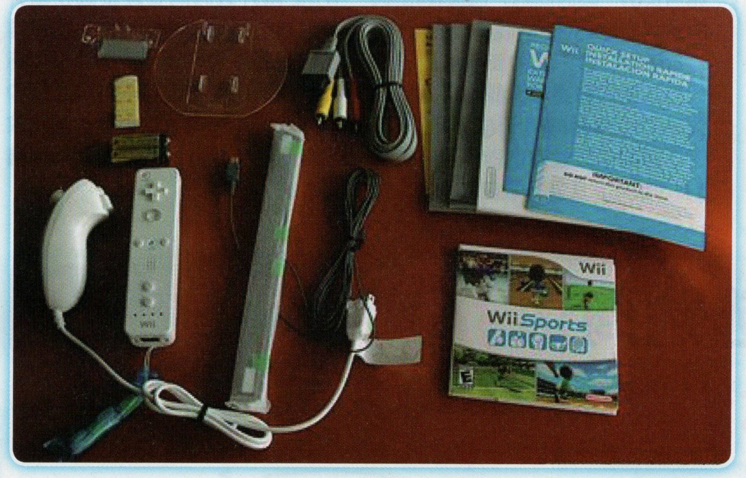


Wii 主机版本要注意

要买Wii，先要明确什么是主机区域版本。到目前为止，Wii主机的版本有日版、美版和欧版三个版本，而国内最为常见的主机就是日版。不同于以往主机版本的区别问题，Wii的区域版本与主机固件升级挂钩，因此就算加装了直读，还是存在着固件区域与主机区域不匹配导致的"变砖"问题。从配件和包装外观上来看，美版主机随机附赠了一套《Wii Sports》软件，其他方面与日版机基本相同，并且都采用110V电源，因此导致无法与我们国家的220V市电标准匹配。从价格上看，由于日版主机没有附赠《Wii Sports》软件，因此价

格上要比美版便宜一些，日版主机也就成为了大多数人的首选。大家买机时一定要搞清自己的主机版本，因为日后用游戏光盘中自带的升级程序进行固件升级时，如果用错了固件区域升级包，就可能直接导致Wii变砖。日版官方售价25000日元，目前国内电玩店主流价格都在1800元左右，可以说已经相对见底了。值得注意的是，编号123xxx之后的欧版主机以及以125开头的日版主机采用新的D2C型号芯片，目前都无法加装直读，这直接导致了暂时性的主机价格上涨。

Wii 验机也是重头

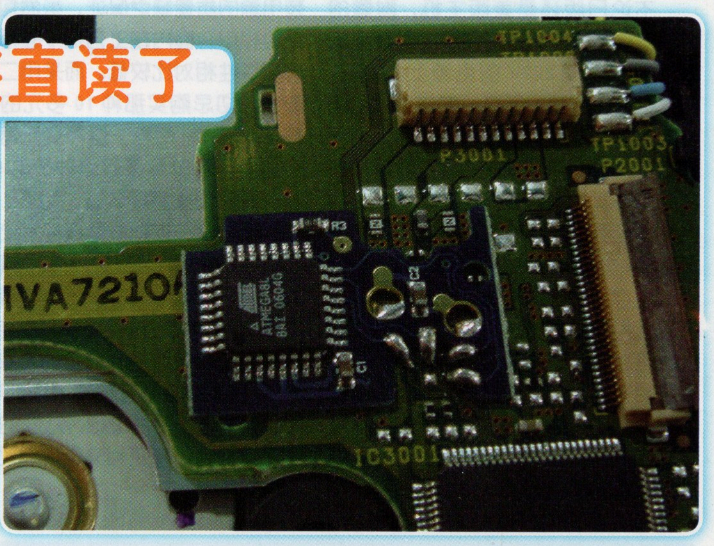


选好版本，谈好价格，就可以开箱验机了。相比其他主机，Wii的基本配套设备相当丰富。一套标准的日版Wii主机应当包括的配件有：主机一台、主机支架一个、支架辅助托盘一个、信号感应条一个、信号感应条支架一个、遥控器一个，手柄挂绳一条、双节棍控制器一个、110V交流电源适配器一个、AV线一根、5号电池2节，还有一些说明书以及任天堂会员俱乐部编号纸等材料。这些配件是一个都不能少的。虽然Wii的翻新机暂时还没有出现，但个别主机在长途运输中还是不免收到挤压刮碰从而导致外观受损，所以还是先从外表上细细检查一番吧。另外，也不排除一些无良商人将二手货重新包装摆上柜台的可能，这就要大家仔细观察看看主机棱角是否有磨损、吸入式光驱的入口是否沾有灰尘等细节了。

接通电源打开主机后第一件事情就是设定主机用户信息，如用户名、系统时间以及显示比例等，这些设定可以随时更改，购机时并不用过分在意。但如果没有在开机后看到这些初始画面，则说明这台机器一定被使用过，不是新机。不过，初次开机画面是可以通过恢复出厂设置来重现的，更何况大多数国内玩家都需要为主机加装直读芯片，有一些信誉好的电玩店甚至事先将直读加装完毕，因此只需要注意鉴别是否为二手机翻新机即可，不用过分计较初次开机画面。

验机的最后一项内容是检查主机光头。对于采用光盘作为游戏载体的主机，光头永远都是买机时必须仔细检验的重头戏，国内目前的Wii主机硬件维修服务并不完善，所以问题一定要从根源制止。购机时多用正版游戏试机，如果测试中连续几张光盘读取时都有明显的噪音或是出现主机抖动等现象，那么就要毫不犹豫地换机。如果你准备以后用Wii来玩NGC的游戏，测试时也别忘记试试NGC的8厘米小盘。

Wii 一切OK就可以装直读了



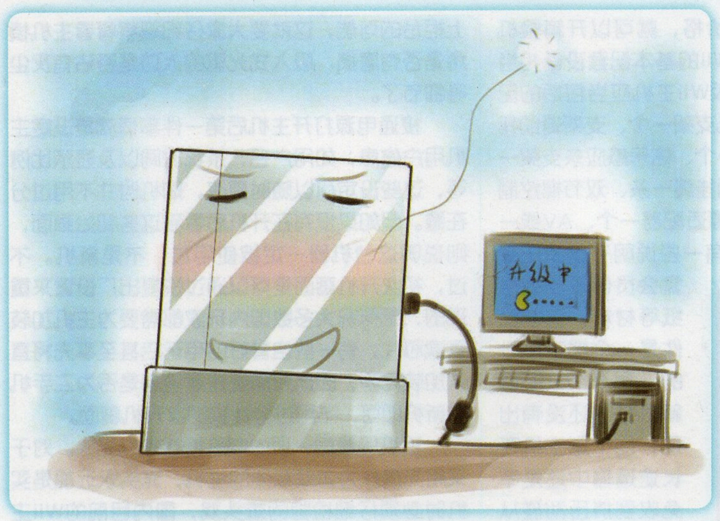
相对于其他家用主机的破解，Wii的直读发展得还是比较成熟的，也正因为直读的诞生才使得Wii在国内普及的速度大大加快。目前市面上比较主流的直读芯片就要数WiiKey了，直读芯片同主机一样，在一般在电玩店里就可以买到，有意思的是，Wiikey芯片也存在仿冒产品，但就目前来看，相比39美元的正版WiiKey，价值30元左右的WiiKey克隆产品在使用过程中与原装货并没有什么差别，迄今为止也没有出现无法升级直读版本的现象，所以大家完全可以放心购买，只要注意一下芯片的做工就可以了。鉴于Wii直读的安装过程比较复杂，尤其是主机编号11985xxx之后的Wii，主板芯片进行了修改，加装的难度更高，因此建议动手能力差的玩家还是不要冒险自己亲自动手，让游戏店的工作人员快快帮你搞定，而且加装直读一般是不收取额外费用的。

3 硬件搞定还有软件

Wii 直读设定不能忘

WiiKey直读芯片安装好之后并不是就能直接使用的，还需要通过设置光盘来进行设定和升级。出厂的WiiKey往往都采用的都是最基本的1.0版内核，存在着一些NGC游戏兼容性方面问题，所以升级最新1.2版还是有必要的，设置光盘碟的作用除了升级外，还可以打开全区域游戏解锁以便让我们改过机的日版机也能运行美版游戏。这些设置、升级推荐大家都在电玩店里搞定，不然还要自己回家上网下载引导程序、刻录光盘以及修改选项，所有这些麻烦的工作在游戏店尽量一次完成，你只消告诉店员把WiiKey升级到最新版，并且帮你配置好全区域就OK。不过这里提醒大家一句，升级、设置WiiKey的工作一定要在升级主机固件前进行，因为最新的3.0固件中已经加入屏蔽WiiKey 1.2引导盘启动的功能，虽然还是可以修改设置，但要绕不少弯子，所以最好先升直读再升系统。

固件升级服务不能少

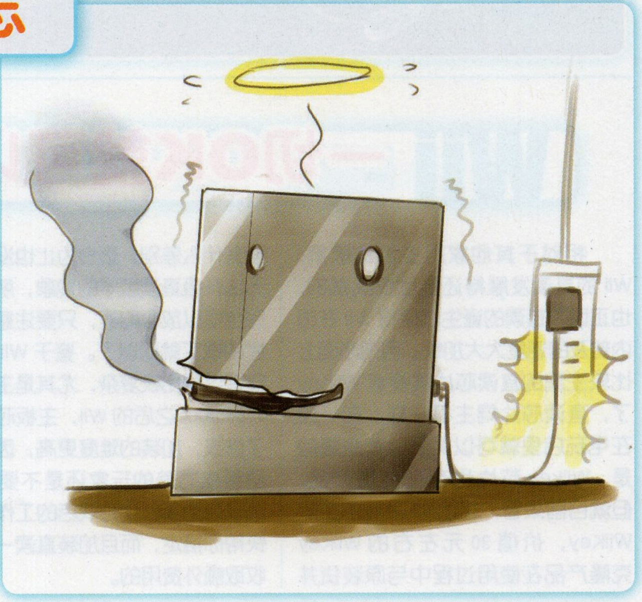


安装好直读芯片，Wii的硬件改造就算告一段落，但我们的工作还不算完。次世代游戏主机的一大特点就是可以不断升级本体固件从而扩展各种功能和服务，更重要的是，许多游戏也必须在升级了高版本固件后才能运行，PSP是这样，PS3是这样，Wii也同样不例外。在相当长的一段时间内，日版Wii主机的游戏自带固件升级包一直停留在2.2J版本，看来最为安全稳妥的升级办法就只有通过无线网络或是购买一个Wii专用的网卡进行网上升级了。目前任天堂官方固件已经更新到3.0版本，此次升级前画面上会有提示改机玩家存在风险，而且会屏蔽WiiKey引导碟，但经过实际验证得知升级对主机并无影响，毕竟今后一段时间内发售的游戏都需要刷新到3.0固件的主机才能玩，主机版本过低还有可能导致运行美版游戏时变砖。部分设备齐全的电玩店会配备无线路由器以供主机升级，如果在这类有条件的店中购买主机，一定不要忘记顺便为自己的新主机升级。升级中存在的最大的问题是网络环境对升级过程的影响，由于Wii上网升级时需要连接远在国外的官方服务器，速度可就不敢恭维了，如果遇到网络环境不好很可能反复停留在链接成功与升级过程中断线的死循环中，这也是很多玩家在升级时所遇到的最令人郁闷的情况。

4 升级固件别闲着，选购周边勿忘记

电源千万不能忘

不论日版还是美版主机，附赠的变压器都是110V交流电源，如果直接将其插在家里220V的电源上，Wii主机肯定要会报废，所以一定不要忘记为我们的Wii添置电源变压器。目前市面上比较常见的电源解决方案有两种，一种是直接买一个带有变压器功能的直插电源适配器，一端直接插在家中的电源插座上，一端直接连接Wii；另一种则是买一个220V转110V的变压器，也就是我们常说的“火牛”，通过这个变压器将连接了主机的自带电源适配器与电源相连。采用第一种方案购买Wii专用的220V组装直插电源适配器的价格大约在40至80元之间不等，这种方案的优点是使用方便，但缺点就在于组装电源的质量缺乏保证，虽然包装外观极为相似，但内在工艺却千差万别，因此可靠性相对比较低。而采用二种方案的话，切忌购买那种10多元的小变压器，对于Wii而言，这种变压器简直就是地雷！所以尽量买那种价格50元以上、经过国家质量认证、功率100W以上的变压器，这种设备在电器市场买更可靠一些，变压器的惟一缺点就是块头大，一个质量可靠的变压器的重量甚至超过三台Wii主机的总重。性能差的变压器往往会导致电视显示的游戏画面有横纹、游戏中意外死机甚至烧机等现象，所以还是推荐大家购买专业的变压器，千万不要贪图轻便和外形美观而上了黑心奸商的当。



手柄一套怎么够？！

既然Wii是一台独乐乐不如众乐乐的游戏机，那么随主机附赠的一套手柄肯定无法满足我们的需要。而相对于Wii主机低廉的价格，你会发现Wii手柄价格简直高得出奇，而且遥控器和双节棍控制器也是分开出售的。遥控器的官方售价是3800日元，人民币售价也要260元到280元左右。遥控器是可以无需双节棍单独使用的，所以购入遥控器是必不可少的。双节棍不能单独使用，它实际上是作为遥控器的拓展部分，通过连接线插在遥控器上使用的。双节棍的价格为1800日元，折合人民币120元。这样算下来购买一套Wii手柄的价格要400元左右，买3套手柄再加上主机下来也有3000元了。由于Wii手柄采用的感应技术对制造加工工艺要求较高，所以目前市面上还没有组装货出现，但却有换壳翻新和翻修产品，因此购买时还是需要精心挑选的。外壳手感、包装精细度等细节都是挑选Wii手柄需要注意的地方。除了Wii感应手柄外，考虑到一些传统游戏和官方提供的虚拟主机服务（其实就是Wii主机上的FC、PC-E、SFC、MD、N64等经典老主机的模拟器）的操作，任天堂还推出了一款Wii的经典手柄，经典手柄的造型与当年的SFC手柄十分相似，使用时同样需要配合遥控器来使用，价格也与双节棍相同，只是购买意义不大，当然，如果你对那些曾经伴随自己度过美好童年的经典老游戏十分怀念的话，买上这么一款经典手柄也还是不错的。至于今年E3展上亮相的Wii平衡板要等到2008年才能上市，现在就别指望搞定它了。

Wii 想玩NGC游戏也得配齐装备

Wii主机向下兼容NGC游戏，但这并不意味着你只要把Wii抱回家就能玩NGC游戏，而是需要另外购买NGC手柄和NGC专用记忆卡才行。由于NGC主机在国内的普及程度远远不及同时代的PS2和Xbox，而且历时已久，所以原装配件在市场上比较难找，而且就算找到，价格也绝不便宜。不过相比Wii的手柄，NGC手柄和记忆卡的科技含量可就没那么高了，大可放心购入市面上的组装货。组装NGC手柄的价格一个大约30元，而记忆卡则按容量大小不同售价也各不相同。一般买128MB的大容量记忆卡即可，有2043格存档栏位，绝对够用，价格也就不到百元，性价比很高。另外，如果想要使用NGC金手指，你还需要多购买一块记忆卡作为金手指存档卡，这一块就可以买小一点了，4MB、8MB、16MB、32MB，反正40元以内足够搞定，在有条件的游戏店里顺便还可以刻录一张AR金手指的引导盘。加过WiiKey直读的主机是可以直接玩NGC刻录游戏的，不同于NGC，我们完全可以使用普通的12厘米DVD光盘刻录NGC游戏并在Wii中运行，只要你将NGC手柄和记忆卡插在立起的Wii主机顶部插槽，再放入游戏光盘就能玩到那些经典游戏啦。顺带一提，玩Wii的专用游戏是不需要记忆卡的，因为主机内部已经有512MB的存档空间，足够你存上千个游戏了。Wii游戏存档还可以备份在SD卡上，如果你经常需要拷贝存档，可以考虑购买一块SD卡。



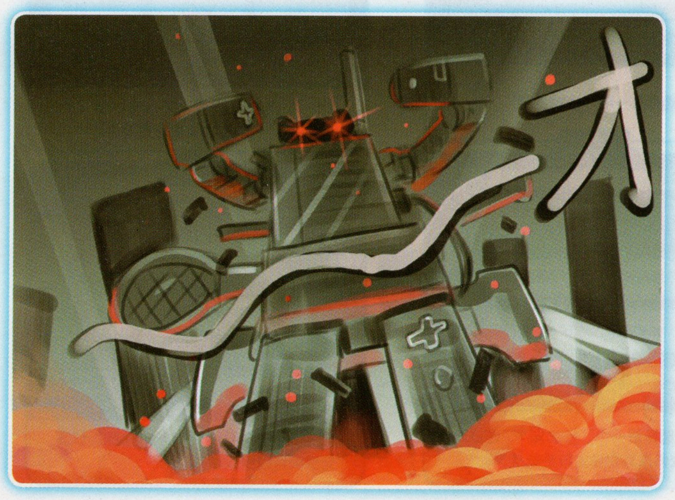
Wii 色差线、S端子线，到底选哪一个？

虽然Wii的画面表现不算很出色，但怎么说也超过了AV复合端子的最高画质效果。尤其是现在很多玩家都拥有40英寸的大电视，使用主机附赠的AV线接在电视上画面粗糙得简直可以用惨不忍睹来形容。如果家的电视有色差接口，那么一定要买一条色差线回家，接在电视上不论清晰度还是色彩饱和度，都会让你满意的。Wii主机支持最高480p的逐行显示输出，而且这种输出效果只有使用色差线才能达到，如果你的电视支持逐行扫描，那么色差线会让Wii的效果更佳华丽。就算你的电视没有色差接口，也推荐你购买一条S端子线，它能很大程度地提高画面清晰度，效果也是使用AV线输出方式所无法比拟的。任天堂原装S端子线和AV端子线售价都是2500日元，在电玩店购买的价格大约190元左右，而组装线价格则在40～100元之间，价格相对比较低廉。一些知名周边厂商推出的组装色差线效果还是不错的，不过从信号抗干扰性来看，自然还是原装线更好。这里要提醒打算购买原装线的玩家，一定要小心那些组装仿货，外表与原装线几乎无异，但实际价格只有50元左右，许多JS将其当作原装线出售，获取其中差价部分的暴利，因此购入时一定要小心。原装线的包装内部有蓝色塑胶封条、金属接头较有光泽、两根音频线分离套上有“AUDIO”字样，这些都是组装线不具备的，购买时一定要细心挑选。

Wii 各种周边选点无妨



整天把Wii遥控器挥来挥去的玩，洁白的手柄上难免会留下指纹和汗渍，所以买一款保护遥控器的硅胶套还是很有必要的；Wii遥控器采用两节5号干电池驱动，如果使用的电池容量较小，很可能会在三四个小时候就耗尽所有电量，就算使用大容量电池也并不是很划算，如果想让自己的手柄拥有持久的电力，可反复充电的高容量镍氢充电电池自然就成了必备的周边；对于《生化危机4》这类的FPS游戏，瞄准的问题是十分重要的，挑选一款可以将遥控器和双节棍组合起来的射击用套件会立刻提高游戏时的瞄准精度；喜欢玩《Wii Sports》的玩家如果觉得遥控器挥起来不过瘾，还可以买一套运动套装，将遥控器变成棒球棍、网球拍或是高尔夫球杆，玩《Wii Sports》时绝对代入感十足；喜欢钓鱼的玩家、喜欢刀剑游戏的玩家、喜欢拳击运动的玩家、喜欢射击游戏的玩家都还有各种Wii手柄组合套件可以选择……这些大大小小的Wii周边，大家可以根据自己的需要适当选择一些，尤其是保护类周边，等到主机、手柄伤痕累累的时候再亡羊补牢可不行哦。有关Wii周边在专辑其他部分还有专门的介绍，这里就不多说啦。



Wii主机网上升级指南

文 寰仔

作为一台诞生在网络日益普及时代的次世代游戏主机，为了不断扩充自身的功能就需要不断更新系统固件，这也是当今主机发展的趋势，Wii也不例外。而事实上，这种升级是带有一定强制性的行为，许多游戏不但无法在低固件版本主机上正常运行，如果想玩到更多新推出的游戏，就只有紧跟形势为主机更新固件。前文中已经提到，Wii的升级方式主要分为两种：通过新游戏自带的固件升级包进行更新或者通过将主机接入网络进行在线固件更新。然而，通过游戏软件自带的升级包进行更新并不是百分之百可靠，除了大家已经熟知的变砖问题之外，这种离线升级方式还存在不确定性，个别游戏附带的亚版本升级程序并不能使主机真正升级到较高的固件版本，这对于渴望玩到跨区游戏的直读改机玩家来说无疑是不容忽视的问题。为了防止主机变砖，来为了拓展Wii的功能，将主机接入网络进行在线升级就变得十分重要。下面就让我们来图解Wii上网升级的全过程。

升级第一步：搭建网络环境

要想Wii上网升级，首先自然是要提供一个允许Wii主机接入网络的环境。Wii主机共有两种连入网络的方式，一种是购买官方推出的Wii有线局域网适配器通过网线接入网络，另一种则是采用主机内置的无线网卡通过无线网络接入Internet。前一种方案的优点在于可以在网络速度得到保证的前提下以相对较高的稳定速度进行在线更新，但购入原装网卡适配器的价格较高，且用途单一。如果执行后一种方案，则需要添置一个无线网络连接设备，这种方案的好处在于其搭建起来的网络环境除了可供Wii使用外，还可以为笔记本电脑、NDS、PSP等其他带有带有无线网络适配器的设备提供网络连接支持，满足更多拓展的需求，因而也成为了绝大多数玩家的首选方案。而在搭建无线网络环境上，又有三种方案可以选择：使用无线路由器、使用支持软AP的无线网卡、使用任天堂官方的无线网络适配器。第一种方法搭建的无线网络信号更强更稳定；第二种方法搭建的无线网络虽然信号差一点，但购买USB接口的无线网卡价格相对低廉而且携带方便，尤其是购买市面上颇为常见的“神卡”无线网卡还能满足PSP上网联机的需求；第三种接入方法虽然能同时满足Wii和NDS上网需要，但相比第二种成本高而实用性差。最后我们要清楚一点，配置无线网络还需要家里有电脑一台，有ADSL或小区光纤之类的宽带连接，至于具体配置方法根据设备不同而有所差异，这里就不详细介绍，原理上就是设定一个能够接入Internet的无线网络AP，具体方法参看产品使用说明一步步操作即可。

本教程以日版主机的无线网络连接方法为例，其他连接方式可部分参考。

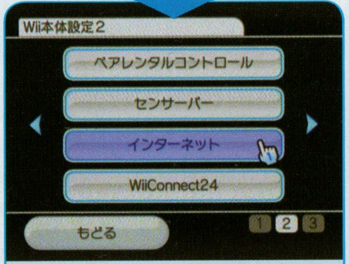
升级第二步：配置Wii的网络设置



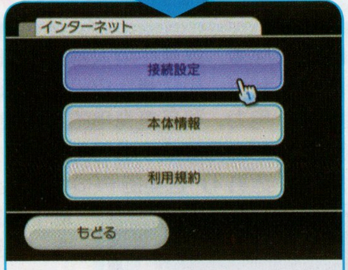
1. 打开Wii，选择左下角的“Wiiオプション”。



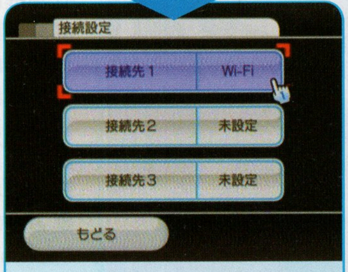
2. 选择“Wii本体设定”。



3. 选择第二页中的“インターネット”。



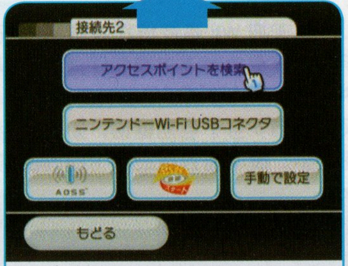
4. 选择第一项“接续设定”。



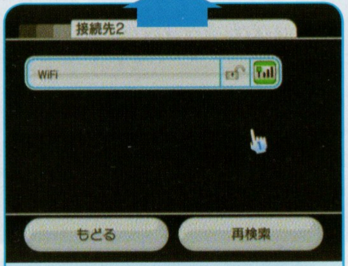
5. 选择第一个“接续先1”连接配置项，我们来为它设定网络连接。



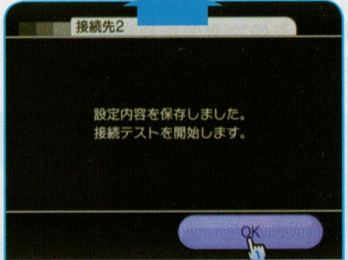
6. 选择第一项“Wi-Fi接续”设定无线网络配置。



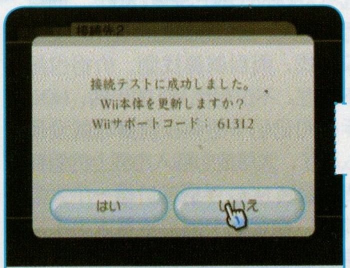
7. 选择第一项“アクセスポイントを检索”来自动搜索无线网络。



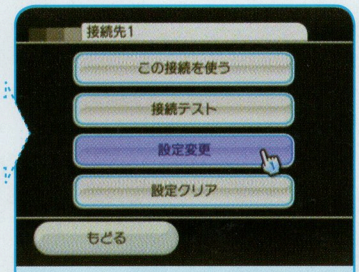
8. 在搜索到的AP中选择你在电脑端设置的SSID。



9. 选择后Wii会按照自动配置来设定无线网络的所有内容，并提示你保存设置后开始测试连接。



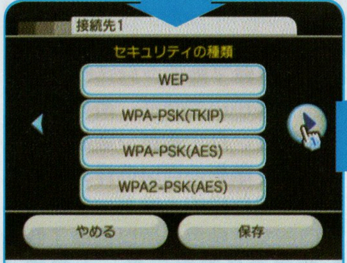
10. 测试成功后，发现新版本固件，系统提示进行网络升级，选“はい”则会直接开始升级过程。如果测试失败，则返回网络设置页面，我们需要进行一些详细设定。



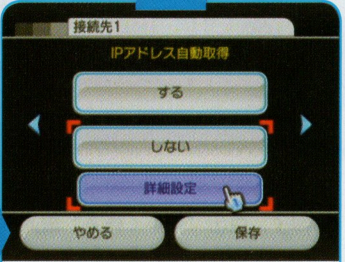
11. 选择"接続先1"中的"设定变更"就可以进入手工配置设定页面。



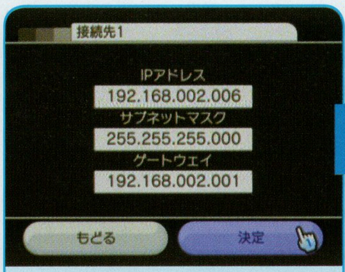
12. 选择"Wi-Fi接续"，确认SSID和电脑端设定无误后点击右侧箭头进入下一步。



13. 这里是网络加密设定，如果你在电脑端没有设定任何加密方式则直接点击右侧箭头进入下一步。



14. 这里是IP地址自动获取设定，默认为"する"（是），如果无法上网则需要选择下面的"しない"（否），并点击下方"详细设定"按钮对IP地址进行手工设定。



15. 第一项是Wii无线网卡IP，需要根据电脑端无线网络设定配置，一定不要和其他设备设定相同；第二项是子网掩码设定，设置为255.255.255.0即可；第三项是网关设定，这一项最为关键，需要填入无线网络中接入Internet并共享Internet网络的设备IP，如果用无线路由器接入网络则填写无线路由器IP，如果用电脑插入无线网卡软AP接入网路则填写电脑无线网卡的IP地址。



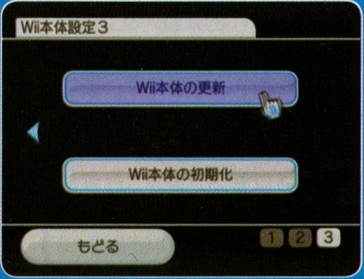
16. 这里是DNS服务器地址自动获取设定，一般选择"する"（是）即可，或者选择"しない"（否）后根据你的网络供应商提供的DNS填写。



17. 这里是代理服务器设置，一般选择"使わない"即可，如果需要使用则选择"使う"，然后进入"详细设定"填入代理服务器的信息。完成这一步的设置后再次按右侧箭头就会提示保存设定并测试连接了。

升级第三步：开始升级

如果你的网络设置成功，完成测试后就会自动提示开始升级过程。你也可以在设置完网络后在"Wii本体设定"的第三页中选择"Wii本体の更新"开始升级过程。整个升级过程比较简单，只需要等待完成即可。需要注意的是在升级时一定不要断开主机电源，那样可是会导致机器变砖的哦。目前日版主机网络更新最新版本为3.0j，加装WiiKey直读的主机也能顺利完成升级过程，大家大可不必担心，放心进行升级吧。



Wii Channels

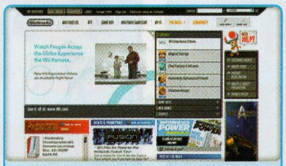


随心所欲地畅游网络世界

将主机接入网络之后，我们就可以享受网络的便利了，而这里所要用到的就是这个白色精灵所具备的网络功能——Wii Channels。Wii Channels（直译为"Wii频道"）是任天堂Wii的操作系统中可增加应用软件的总称，它们的实体就是我们打开Wii主机后看到的一个个方块格，Channels（电视频道）作为设计概念，利用选单（Wii Menu）我们可以连接到各个频道。不同的频道在画面上依照网格线排列，玩家只需利用Wii遥控器的定位指向功能操作选单选择即可。玩家可以自行调整网格线排列的方式，也可以将不同频道或虚拟电子游戏（Virtual Console Games，也就是官方模拟器）的连结放置在选单中的48个字段内。除了充当游戏功能的"光盘频道"外，Wii还包括了以下几个主要频道，更多的频道还需要玩家上"购物频道"中购买（也有一些是免费的哦），我们就不做详细介绍了。



网络频道



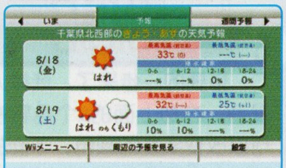
▲用电视上网冲浪的感觉还是相当不错的。

投票频道



▲开始投票啦！大家快来参加吧！

天气情报频道



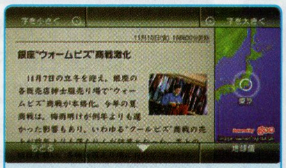
▲资料详尽的天气预报系统。

商店频道



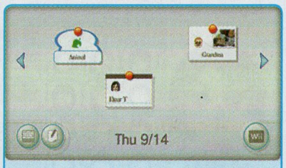
▲小小商店宝贝多。

新闻频道



▲一边查看事件发生地点一边观看新闻内容的感觉更直观。

留言板频道



▲妈妈，我今天真的没有偷着玩游戏！

属于自己的Mii

Mii频道的存在对我们来说已经不陌生了，而那些造型简单的卡通形象“Mii”也同样为我们所熟知。

拿到一台属于自己的Wii之后，玩家就可以进入Mii频道，从许多脸部和身体要素中进行挑选，设计出与自己相似的卡通风格3D人物，这些被称为Mii的人物将成为特定游戏中可以实际操作的角色，并用来代表每个玩家自己，在创建之后，Mii将存在于Mii频道中，在诸如《Wii Sports》或《第一次的Wii》之类的游戏中出现。

不同玩家之间还可以通过“WiiConnect24”和全世界的Wii使用者互动，这项功能被称为“Mii Parade”，同时我们可以将这些Mii储存在Wii的手柄中，每支手柄最多可以储存10个Mii，这样就可以带到其他的Wii上使用，在别人的主机上使用自己的角色游戏。



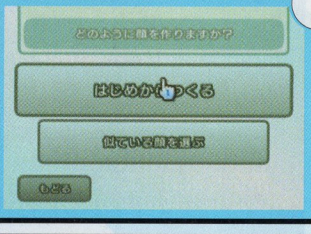
1

首先在Wii的频道列表上点击进入Mii频道。

在频道中已经存在了一些之前我们曾经制作过的Mii，这里就是他们平时活动的空间，在Mii频道中，可以看到这些Mii各有动作，就像是真的住在这里一样，我们可以选中Mii按下A键查看Mii的简要信息，也可以同时按下A+B键将其抓起来。

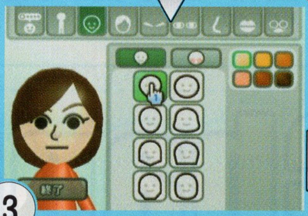
选中右下角哨子形状的列队之后，所有的Mii都会迅速排队站好，还可以让他们按照五十音的顺序、男女的区别等等排队，十分有趣。





2

玩得差不多我们就可以开始制作Mii了，点击“新いく作る”进入之后，选择第一项新建一个Mii，之后出现的是选择性别的界面。



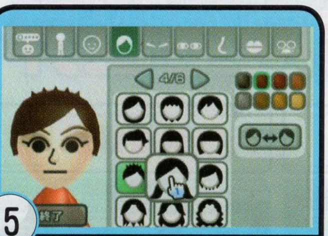
3

选择了性别之后，接下来就是将系统提供的大众脸修改为一个自己理想中的、具有个性的Mii的过程。脸型有8种可以选择，不过女孩子当然还是瓜子脸比较好看了，右边的6种颜色是可以选择的皮肤颜色，默认为最白皙粉嫩的第一种。



4

选择了脸型之后还可以添加一些小小的特征：两坨可爱的腮红、几个雀斑、皱纹、胡茬子、眼影都可以选择，由于现在想创建的人物是比较成熟向的女性角色，所以选择了低调的棕色眼影元素，大家如果先决定好人物的性格年龄和爱好，再根据这些元素创建Mii，会让角色更加具有性格的哦。



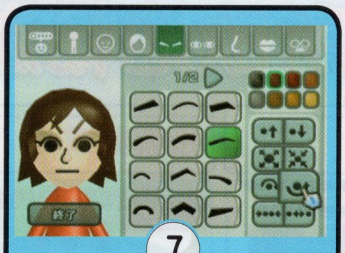
5

重要的一步来了，选择人物发型，右边上面的8个色彩按键可以改变头发的颜色，下面的则可以左右翻转，让左边的刘海移到右边，非常好用。不过说真的，好看的发型真得没几个……



6

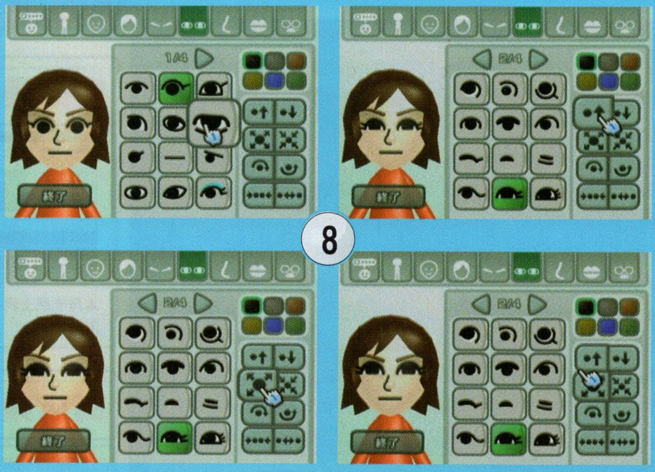
终于决定好了。





7

头发完了之后是眉毛，这回要注意的是右边下方的8个图形按钮，第一排是让组件的位置上下移动，第二排可以改变组件的大小，第三排为旋转组件，最后一排则是改变组件之间的距离。



8

眼睛的选择就要丰富多彩多了，一共有4页，加上位置调整的诸多功能，基本可以模仿大多数人眼睛的主要特征。同样，右边上面一组6个颜色框是用来改变眼睛颜色的。



9

Mii的鼻子组件数量较少，而且各具特色，在大多数玩家创建属于自己的Mii时，与其说是难以抉择倒不如说是没有什么其他选择……此外，鼻子的位置调整功能也仅有4个，想想也没错，总不能把鼻子转个180度吧……

在这里为了制造出“稍微往上仰着头”的御姐模样，选择朝天鼻的组件并将其缩小。



10

鼻子之后就是嘴巴，改变嘴巴的大小和颜色会营造出和原形截然不同的感觉，一定要多多尝试才能找到自己最满意的形状。



11

总感觉还缺一点什么的话，就试试看最后的配件吧，这里有眼镜、胡须、痣等几种具有强烈个人风格的特征组件可以使用。



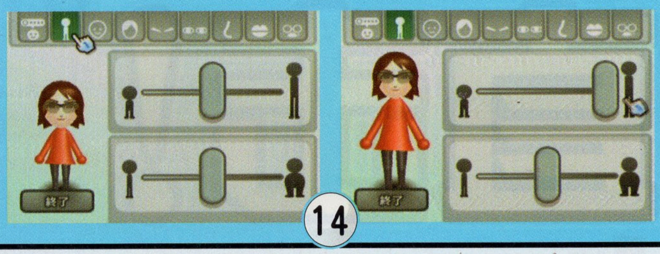
12

大的部分都确定下来后，最后是根据整体形象进行一些细微的色彩与形状上的调整，以使Mii更接近自己希望的模样。



13

痣的位置也可以随意变动。



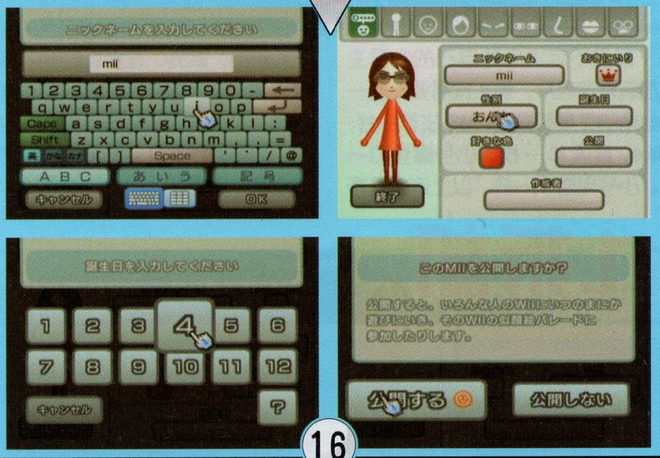
14

一切都完美就可以点击上方按钮的第二项设定体型了，在《Wii Sports》中，身高也是会对游戏产生影响的，所以建议不要选择实在太胖太矮的人。



15

这么瘦高的比例其实也不太好……太高了就会这样……



16

最后点击上方按钮的第一项填写关于Mii的个人信息，其中包括姓名、生日、喜欢的颜色、是否公开、制作人，并可对性别进行最后一次的更改。



17

选择了喜欢的颜色之后，Mii就会穿上该颜色的上衣。



18

确定一遍无误后，就可以选择“终了”，并选择“保存して终了する”将新建的Mii保存起来，我们的Mii就完成了。



19

大家好。

直击！Wiikey直读安装全过程

文 炎骑士

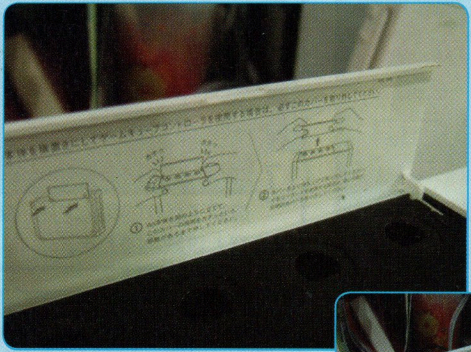
纵观次世代三大主机，Wii目前在国内的普及程度是最高的，除了相对低廉的价格外，还有一个重要的原因，这就是硬件破解技术的广泛应用。从Wii正式对外发售至今这不到一年的时间里，适用的破解直读芯片种类已经先后出现过若干个版本，许多国外的知名破解小组都推出过自己的相应产品。而到目前为止，性能最好的无疑还要数Wiikey，能够不断为芯片进行升级是这枚直读芯片的最大闪光之处，也是它相对其它同类产品所具备的最大优势。下面，我们就一起来了解Wiikey的整个安装过程，看看它究竟是如何被植入Wii的体内的。

准备工作

既然下定决心为自己的心爱主机加装直读芯片，那么就需要准备一些必备的工具和设备：Wii 主机一台、Wiikey 直读 IC 一枚、小号螺丝刀一把、小号电烙铁一把。以上这些设备是必备的，此外，在拆机过程中不可避免要对主机的外壳造成一定程度的伤害，尤其是揭开防滑垫和贴纸的时候，如果想尽量避免损坏外壳，还需要准备一把镊子。

1.拆机

想为自己的主机加装直读芯片，就不可避免要拆机。Wii 的总体性能虽然在次世代三大主机中排名最末，但这并不意味着它不具备高深的技术含量，相反，作为次世代三大主机中体积最小的一个，Wii 的元件集成度是相当高的。不过，为了加装直读芯片而拆开心爱的主机，很多玩家都不敢贸然尝试，毕竟这项工作需要有一定的专业知识和操作技巧。但事实上，加装直读的过程并不需要我们将主机一拆到底，"点到为止"就可以了。需要注意的是，在整个拆机过程中，我们需要拧下数枚不同规格的螺丝，为了确保在随后的重新安装过程中忘记各种螺丝的对应位置，我们需要将每一阶段所拧下的螺丝分批次保管好。





首先，将主机立在工作台上，然后将身上表面的 NGC 手柄／记忆卡扩展口防尘盖打开，随后按照防尘盖内测的提示方法可以轻松取下分为两段的防尘盖。

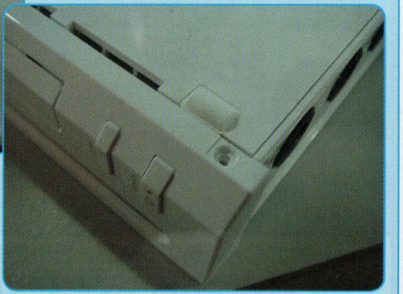


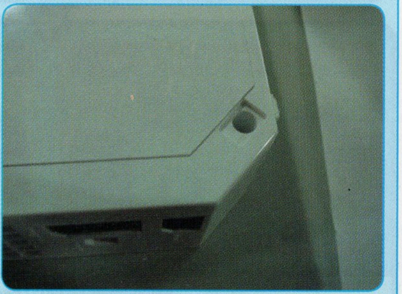
接下来，将固定黑色扩展口面板的三颗螺丝拧下，这样一来，扩展口面板就可以轻松卸下了。



卸下扩展口面板后，在露出的外壳上还会有若干枚螺丝，它们的作用是固定机身表面外壳与内部元件的，只有将其卸下才能将外壳与内部元件分离。



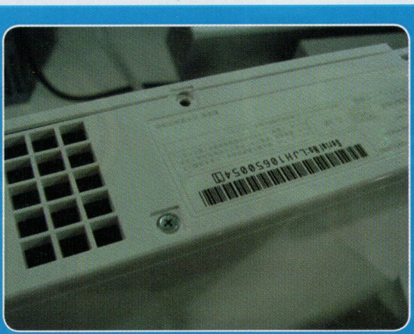
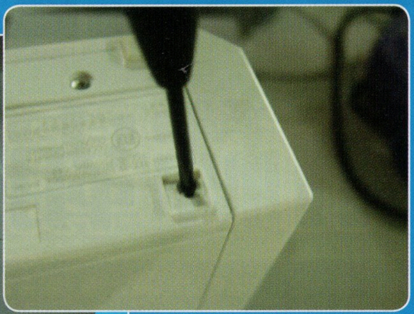




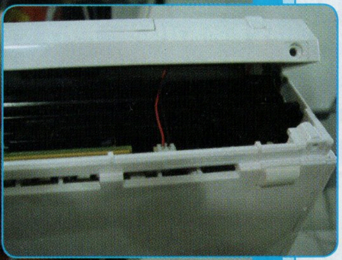
将机身翻过来平放在工作台上，有防滑垫的那一面朝上，这时可以看到全部的四个防滑垫。将靠近后机身散热口以及线路接口的两个防滑垫揭下来（注意不要损坏防滑垫，随后还需复原），就可以看到隐藏在下面的两颗螺丝，将其拧下；仔细查看前面板会发现两块与机身同色的贴纸，小心翼翼地将其揭下，同样会发现隐藏的螺丝，将这两枚螺丝拧下。

本篇仅供广大玩家参考交流之用，并无宣传盗版改机意图，任何因私自拆机所导致的硬件损坏，本刊概不负责。

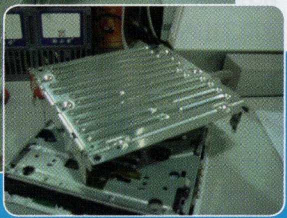
将主机的底部朝上放置，将固定纽扣电池的螺丝拧下会发现一枚隐藏的螺丝，将其拧下；机身底部同样有隐藏的贴纸，参照图中所示将对应位置的几枚贴纸揭下，会发现隐藏的螺丝，将这几枚螺丝拧下。

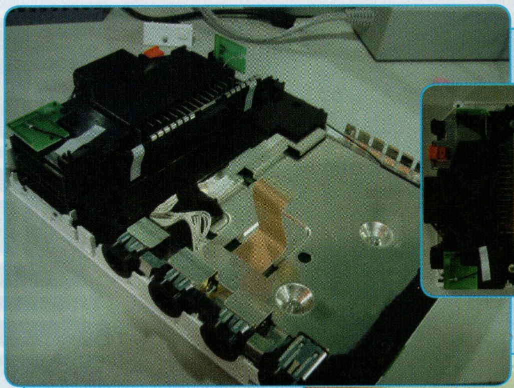
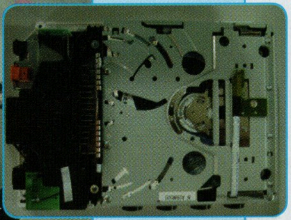





此时，主机的前控制面板就可以顺利拆下了，需要注意的是，面板下有一组控制输入信号的线路需要拔下，注意不要弄断。

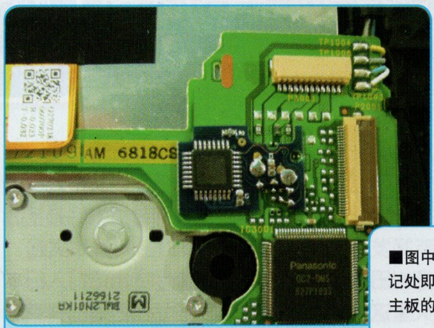
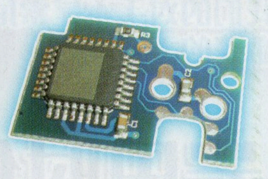
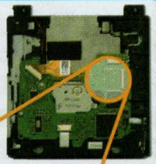



主机的整个外壳也可以拆开了，随后便露出内部的元件，现在看到的是主板与吸入式光驱以及一系列元件所组成的整体。

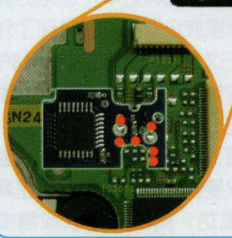




按图中所示将四个位置处的螺丝拧下，主板与光驱两个较大的单元便可以分离了，留意这两个单元中间还有数据线相连，需要将其拔开。至此，拆机的工作就告一段落了。

2.安装直读芯片

■图中所示的六个标记处即为直读芯片与主板的焊接点。



将之前分离下来的光驱倒置在工作台上，参照图中的位置就可以将手中准备好的 Wiikey 芯片焊接在相应的位置上了。现在大家所看到的是一台已经加装好直读芯片的主机，芯片的安装位置一目了然，我们所要做的是用常规的点焊方法或者更加简单稳妥的"飞线"（即利用细导线连接芯片与主板的焊接方法）焊接法将直读芯片上的焊接点一一对应着与主板上的触点焊接上，这里最大的难点是焊接的精确度，如果对自己的焊接技术没有足够信心，还是采用飞线的方法吧。

3.重新组装主机

按照第一部分中介绍的方法逆向操作将主机的个部分重新组装回去，最后别忘了将揭下的防滑垫以及贴纸一一还原，哈哈，直读加装过程就此打完收工！

目前最新批次的 Wii 主机采用了全新型号的处理芯片，从而导致了该机难度加大，且该机方法与本文中所介绍的有一定出入。该机有风险，请大家三思后行。



革命
Wii称霸之路

2007年6月，任天堂社长岩田聪在《财富》杂志的采访中谦虚地介绍Wii的成绩与战略。那时Wii的月产量已经达到100万台，但是与惊人的市场需求相比，这个庞大的数字微不足道。从主机开卖到盛夏淡季，Wii总是处于缺货状态——一开场就如此热销，这在游戏业的历史上前所未见。岩田聪说，他正在引领任天堂创造一个新市场，如果成功，任天堂将重造游戏业！

5年前山内溥卸下任天堂社长职位，他说："离开任天堂之际，我还有一个要求：那就是创造全新的游戏体验，并为实现这一理想推出全新主机，任天堂的游戏应该吸引更多的消费者！我已经指示公司照着这个方向发展，这是我对新管理层最后、也是惟一的要求。我无法预测我们将来将推出怎样的新形态游戏，但我相信在我的有生之年一定可以亲眼看到这些游戏的诞生！"

文 Lancer 美编 NINA

"他们正在打一场错误的仗，而任天堂要走的是一条完全不同的路——游戏扩张的路。我们的对手不是索尼或者微软，而是人们对游戏的无知。"
——岩田聪

岩田时代

2002年8月，山内溥召开新闻发布会，在媒体闪光灯的海洋中把岩田聪送上了社长的宝座。那是任天堂这座京都百年老铺的重大转折，山内溥放下了他对任天堂将近半个世纪的统治，将这座家族企业第一次交到了外人手中。在这次新闻发布会中，山内溥以任天堂作为创社之本的"运势理论"发表了一场堪称经典的演讲：

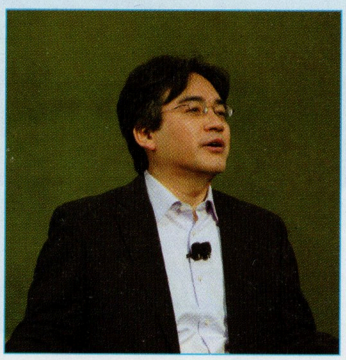
"在我们这个产业中，总是有些公司以为只要凭借他们的财力和在其他领域的成功，就必然可以取得成功。但是看看他们进入游戏业后的各种遭遇吧！在我们的竞争者中，败者总是远多于胜者。索尼虽然当今业界之霸，但这种在短期内崛起的暴发户不可能永远走运，或许明天就会轮到他们倒霉。在这个产业里，没人能逃脱运势的无常。从过去的经验中，我认为要想管理好公司，需要一位特别的人才，因此我选择了岩田聪。我无法预测在遥远的将来，岩田是否还能留在这个位子上，也不知道他能否让任天堂走向辉煌。但现在，没有人比他更适合担任社长！"

5年后，山内溥的预言精确应验，曾不可一世的SCEI沉落谷底，近20亿美元的财年净亏损使其步入了无生机的冰河世纪，而曾被索尼逼至绝路的任天堂用NDS和Wii异军突起，以超越整个索尼集团的市值打入日本企业十强。岩田聪让山内溥的身家增值四倍，几乎成为日本首富！如今的山内溥早已放下朝政，潜心研究日本的诗词歌赋，他的财富随着任天堂的股价滚滚向前，任天堂正按照他退休前留下的最后指示，以令人目眩的速度发展。二十几年前，任天堂用技术陈旧的零部件创造了玩具般的FC，创造了整个游戏产业；现在这个产业拥挤不堪，利润持续摊薄，而任天堂再次挺身而出，奋力改造游戏业。岩田聪说，这是一个纯净的、罕有对手的蓝色海洋，他说："早在蓝海战略这个词被发明之前，我们早就开始这么做了。这是我们公司不成文的信条，早已融入我们的DNA。"

当任天堂还是一家纸牌公司时，山内溥的用人原则就是"积极创新"，他希望员工勇于开拓、无所畏惧，他的口头禅是："假如失败，99%的后果由我承担。"在创新的道路上勇往直前的山内溥把任天堂从传统企业改造成时髦的现代化企业，方便面、爱情旅馆、出租车公司、电子玩具……在上世纪六七十年代间，任天堂试遍了各种时兴玩意儿，不过一直都没有找到一个真正的突破口——直到1983年。随着FC的上市，任天堂在东京证券交易所被评为"最具潜力股"。

二十几年后任天堂再次成为日本最耀眼的一支绩优股。2007年6月25日，任天堂以纯游戏公司的身分突破了6.56万亿日元的市值，正式超越索尼的6.51万亿日元。在其后的一个多月时间里，二者的市值差距出现更为戏剧性的变化。任天堂股价仍然一路长红，而索尼市值持续缩水，到8月中旬已缩水至5.4万亿日元，同期任天堂市值超过7.5万亿日元；区区三千多名员工的任天堂，市值竟比员工总数达10万的索尼高40%！任天堂就像.com热潮时的网络明星企业一样，疯狂地吸纳投资者的信心与资金，继承了山内溥衣钵的岩田聪再次以创新概念创造了新的任天堂奇迹。

2002年5月，山内溥把岩田聪叫到办公室里，他不停地谈论着半个多世纪来任天堂的变迁，回顾了任天堂每一次濒临破产的险境，以及每一次成功地转危为安。岩田聪听得心慌意乱——按照山内溥过往的作风，这种谈话的最后将以辞退通知收尾。他万万没有想到，山内溥在谈话的最后交出了任天堂的帅印。同样意外的还有任天堂的绝大多数董事。那时岩田聪刚42岁，正式加入任天堂仅有2年多的时间，在论资排辈的日本企业里，资历尚浅的岩田聪实在很难服众。岩田聪为树立威信，刚上台就提出了2006年内NGC全球出货5000万台的宏伟目标，结果不到半年，任天堂业绩严重恶化，NGC在PS2和Xbox的双重排挤下走投无路，GBA业务也热度消散，任天堂出现上市以来的首次亏损，股票遭到恐慌性甩卖，股价一度跌破一万日元的心理底线。岩田聪首次挂帅的扬威之战即遭惨败，董事局里要求废黜岩田聪，让山内溥重掌大局的呼声一浪高过一浪。但山内溥始终相信他的眼光，他说岩田聪"拥有在游戏业内生存的本能"！



主流革命

岩田聪至今还记得25年前，刚刚毕业的他决定加入游戏产业时，他的父亲气得6个月没和他说过话，他的家人将游戏视为歪门邪道。2005年5月，岩田聪在全球媒体面前举起了"革命"，会后在《日经BP》的采访中，岩田聪说："我认为现在的游戏机会让某些家庭成员觉得讨厌，如果母亲反对玩游戏，那么新的游戏机就很难发展普及。"

危机意识与创新的渴望构成了岩田聪的战略思路，尤其是在NGC惨败之后，岩田聪知道任天堂已经走到了生死攸关的十字路口。NGC是任天堂销量最低的一部主机，比N64还要少一千多万台。索尼势力的日渐庞大和微软的加入让任天堂的市场份额每天都在减少。在FC时代，任天堂占领了95%的市场份额，到了SFC时代减少到55%，N64时已经缩至20%，而到了NGC仅余下不到15%的份额。2003年1月，《连线》杂志以《长不大的任天堂》为标题的专题文章报道了任天堂的窘境，认为游戏风格"永远长不大"制约了任天堂的发展，玩家平均年龄层在增长，任天堂赖以存活的低年龄市场正在萎缩。按照业界的技术发展路线，进入高清时代后，游戏机的成本将比上一代大幅提升，这将进一步疏远低年龄市场。在强调画面的高清时代里，走简洁路线的任氏风格将更加难以生存。也就是说，如果跟随索尼和微软的技术研发脚步。任天堂必然要将自己推上绝路。创造了游戏产业经营模式的山内溥深知传统之路已到尽头，因此在退休前他留下了最后一个提案——NDS；这个提案为岩田聪指明了方向，成为Wii的指路明灯。

从NDS发售前岩田聪和山内溥等领袖级人物的言论中不难推断，NDS是任天堂的战略实验品。在其成为社会现象之前，任天堂最大的目标是将NDS打造成与GBA比肩的"第三根支柱"，试图在传统和新潮路线上齐头并进，NDS这条异质路线能走多远，岩田聪自己也心中没数。因此在NDS的发展初期，任天堂依靠的仍然是"马里奥"之类传统游戏，触摸屏这项功能作用有限。但NDS的新奇操作性在E3 2004上引起的强烈关注证明了追求操作进化的市场前景。同样在E3 2004，"革命"计划正式浮出水面，它的名字寄托着任天堂突破自我、颠覆游戏业的希望。

翻开任天堂的历史，我们会发现这家神奇的游戏公司每次都是通过新用户群的拓展转危为安。上世纪90年代初，美国的家用机市场份额被世嘉巧取豪夺，索尼克取代马里奥成为美国青少年的新宠，而任天堂用Gameboy和《俄罗斯方块》创造了掌机市场，用最简单的游戏征服了世界；90年代中后期，N64险些被PS和SS扼死于摇篮之中，Gameboy也日薄西山，而任天堂用《口袋妖怪》创造了上百亿美元的相关市场规模，让任天堂在失去霸主宝座之时仍能财源滚滚；2003至2004年的危机再次成为任天堂涅磐重生的开始。《俄罗斯方块》和《口袋妖怪》通过游戏类型的改革创造了新生市场，而操作方式的约束让任天堂难以再有突破，于是任天堂推翻了二十几年前由自己创造的游戏操作规范，这次它创造的不止是一个新市场，更是对整个行业的彻底重建。

2004年末，NDS上市之际，久未露面的山内溥说任天堂的"革命"性能仅与NGC相当。在微软和索尼拼命将自己的次世代主机神化之时，山内溥如此"诋毁"自家主机实在让人大跌眼镜，人们更愿意相信同时期在网上传得沸沸扬扬的所谓"革命"超强配置规格的"泄露文件"，那时没有多少人理解"革命"这个词的真意。

2005年，任天堂的游戏操作革命以NDS为试点大规模展开，高达500亿日元的总宣传预算创造了任天堂历史上的最高记录。NDS于2005年春夏之际开始，以"脑白金"为契机，通过"触摸世纪"覆盖全日本的宣传攻势，不断向民众灌输返璞归真的新一代"游戏"理念。NDS的触摸概念可说是任天堂自十字键以来最伟大的创新，任天堂最善于让陈旧的技术枯木逢春，触摸屏这种诞生了几十年的技术被任天堂化腐朽为神奇。任天堂动用了最高规格的宣传攻势，全部邀请身价最高的一线巨星拍摄广告，抛弃抽象的键位配置、庞杂的菜单系统，任天堂让人们直接触摸画面获得乐趣。为了衡量新形态游戏对新用户群的吸引力，宫本茂提出了"妻度计"的理念，即"衡量妻子对游戏热度的温度计"。炼脑、料理、学英语，NDS用最贴近生活的题材吸引家庭主妇，因为只有让这个消费群了解游戏的乐趣，才能让游戏脱离亚文化的范畴，成为真正的主流文化。NDS的

2004年

5月11日：革命开始

任天堂于E3期间透露其次世代主机开发代号为"革命"。半个月后的财报会中，任天堂宣布将于2005年5月18日正式公开"革命"。

6月9日："机能时代结束"

任天堂社长岩田聪在面向投资者的会议中表示，"革命"将不会追求画面和性能，这是一款突破传统的游戏机，因为"用提高规格满足消费者的时代已经结束。"岩田聪在此次会议中提出了"次世代技术"与"次世代游戏方式"之间的区别，暗示了"革命"在游戏方式上的重大进化。

7月5日："抢占先机"

任天堂专门志《CUBE》信誓旦旦地宣称"革命"将于2005年夏季推出，当时岩田聪也常在媒体采访中暗示：我们将领先对手推出新主机抢占市场。

12月22日：放弃传统

日本《钻石周刊》报道"革命"将放弃十字键和AB键的传统手柄设定。

12月27日：规格"泄露"

任天堂FANS站N-Sider爆出"革命"配置信息，宣称该主机可能规格有两种，不论是哪一种配置性能都将与X360相若，并且将采用索尼的蓝光光碟以及15GB硬盘。

2005年

1月13日：举起改革大旗

岩田聪在《京都新闻》的报道中表示游戏产业正在疏远主流受众，因为传统的游戏操作方式太复杂难懂。为此任天堂将"举起改革大旗"，推动业界前进。岩田聪还明确表示，任天堂可能会放弃传统手柄。

2月24日："概念图"

"革命"将成为任天堂次世代主机正式定名的说法开始广为流传，并有LOGO及主机概念图传出。此时大多数人仍然认为"革命"将有性能强劲的显卡。



3月4日：开拓新市场

岩田聪在《MCV》杂志的采访中表示，"革命"将会延续NDS的理念，以开拓新市场为目标。

3月10日：规格大致确定

岩田聪在游戏开发者大会上发表基调演讲，宣布革命将会采用IBM的"百老汇"CPU，GPU为ATI的"好莱坞"。据称这两块芯片是以NGC芯片为基础进行改良，至此"革命"性能较弱的技术规格已大致确定。

3月20日：触摸感应技术

全球发行量最大的游戏杂志《Game Informer》表示，某参加"革命"开发工具包设计的开发者透露"革命"将会采用触摸感应技术，这实际上是任天堂确实曾考虑过的创意之一。

3月28日：采用NGC相同开发环境

岩田聪在《日经》的采访中表示，"革命"的应用编程接口(API)将与NGC相同，从而降低游戏开发成本，这进一步暗示了"革命"的技术架构与NGC极为接近。

5月10日：锁定2006年

内存制造商MoSys公司宣布"革命"将再次使用NGC所用的1T-SRAM内存，而根据他们所掌握的生产进度信息，"革命"应该是在2006年中推出。

5月11日：SE暗送秋波

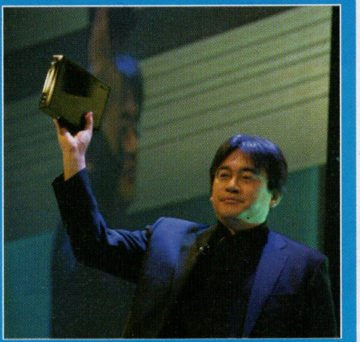
Square Enix社长和田洋一在日本Game Watch网站的采访中说："我们已经做好迎接'革命'的下一步准备，这是一个全新平台的诞生，我们将会给于全力支持。"

5月12日："造型小巧"

在《纽约时报》的采访中，美国任天堂公关部副总裁佩琳·凯普兰透露"革命"的造型将会"非常非常小巧"，厚度"不超过3张DVD盒"。并且"革命"将会采用标准DVD媒体。

5月19日：揭幕

岩田聪在任天堂E3展前发布会中正式公开"革命"样机，确认其性能仅为NGC的2到3倍，采用吸入式光驱、512MB闪存，但并未给出技术细节。但岩田聪充满信心地说："我们将会让全世界看到什么才是真正的次世代主机，'革命'继承了最强的创新血统，将会是游戏业的未来。"



9月16日：狙击TGS

从不参加东京游戏展的任天堂成为TGS2005的焦点，岩田聪在基调演讲中正式公布了“革命”最大的秘密——遥控器手柄。当时该手柄的功能并未完善，双节棍手柄部分还没有加入动作感应功能。但任天堂为TGS打的这记擦边球却大大夺走了索尼的风头，动作感应的游戏方式获得了多数游戏开发商的认可。



10月18日：“革命”《时代》

《时代》杂志的当期封面专题名为“五大超乎想像之物”，“革命”成为其中之一，《时代》认为“革命”的遥控器手柄将会“撼动”整个游戏业。

10月26日：“超越NGC”

岩田聪在《日经商业》的采访中表示“革命”至少会卖得比NGC多，“否则就表明其已经彻底失败”。另外岩田聪还透露这是任天堂第一款在老社长山内溥没有提供任何建议的情况下开发的主机。

12月2日：未解之谜

宫本茂在东京数码互动娱乐会议中透露，“革命”还有“未解之谜”，2006年E3展将公布详情。这里所说的未解之谜应该是指双节棍手柄的动作感应功能。

12月6日：规格公开

美国著名游戏网站IGN综合第三方游戏开发商的内线消息整理出十分可靠的“革命”硬件规格，确认其性能仅“略高于Xbox”，并根据其性能推断“革命”的成本大约在99到149美元之间。

12月22日：《塞尔达》转战“革命”

欧洲任天堂官方杂志《NGC》报道《塞尔达传说：黄昏公主》将会登陆“革命”，并对该作的操作方式进行了假想猜测。3个月后，宫本茂确认了该作将推出“革命”版的消息。



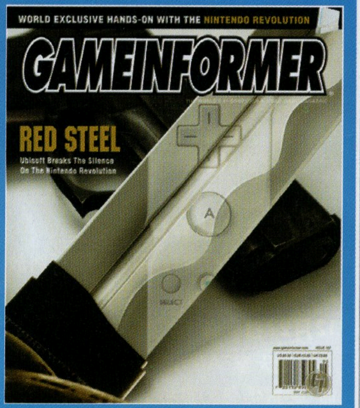
2006年

2月24日：千套工具包发布

美国任天堂总裁雷吉宣布，他们已经向第三方游戏开发商发布了1000套“革命”游戏开发工具包，据透露，“革命”开发工具包售价仅2000美元，比PSP还要低数千美元。

4月7日：首款Wii游戏公开

在“革命”的E3展正式亮相之前，育碧率先公布了全球首款对应作品《赤钢铁》，《Game Informer》杂志对其进行了长达十余页的深入报道，充分展现了“革命”在FPS游戏中的各种应用特性。

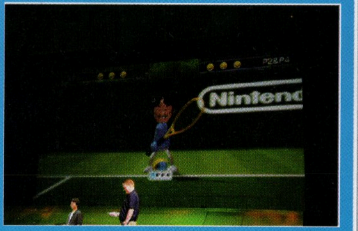


4月27日：Wii

就在全世界都以为“革命”将成为任天堂次世代主机的正式定名时，任天堂出乎意料地宣布“革命”的正式定名为“Wii”，取这个名字的理由是读音与“We”相同，强调该主机是面向所有人，而“ii”这两个字母看起来像两个在玩游戏的人，又像是手柄的造型。大多数人最初对此名表示失望，但任天堂表示，很多名字古怪的品牌都获得了成功，例如Google、iPod、Yahoo，Wii也将成为人们的日常话题。

5月7日：体育革命

《时代》杂志报道，任天堂正在开发一款Wii的网球游戏，试玩过的《时代》编辑对其赞不绝口。这款游戏曾一度被认为是《马里奥网球》新作，其实正是Wii旗舰之作《Wii Sports》中的网球游戏。任天堂选择《时代》率先披露Wii的第一方游戏，也体现了开拓主流受众群体的决心。



出现让宫本茂的妻子从游戏盲变成游戏高手，宫本茂说，他的目标是让Wii提高所有家庭的“妻度计”指标。

2005年10月的一个战略说明会中，岩田聪表示Wii的目标是成为“与电视媒体一样普及的娱乐形式”，如此豪言对于一贯以作风严谨著称的岩田聪极为罕见，即使是在NDS横扫全球，销量超过所有其他主机总合之时，岩田聪也从未对NDS提出过类似目标，毕竟NDS是山内溥的遗孤，而Wii却是岩田聪的亲骨肉，望子成龙之心要殷切许多。2005年TGS展的基调演讲中，岩田聪拿出遥控器手柄的那一刻，观众席里鸦雀无声，岩田聪的笑容盖不住内心的惶恐，事后在媒体的采访中，他说：“我只能安慰自己：或许是大家忘记了鼓掌。”后来他才知道，这种全新的操作理念已经将全世界的媒体震惊得不知该如何反应。

最让岩田聪感到欣慰的是，主流媒体对Wii的热情比专业游戏媒体更高。《纽约时报》称“2007年‘革命’将让游戏业打破疆界”，《时代》称“‘革命’将撼动整个游戏业”，《财富》为了Wii的专题报道对任天堂进行了长达三个月的跟踪访谈与研究——主流媒体正在为Wii走入主流文化而争先恐后地做舆论铺垫，Wii尚未出世已经被视为游戏业改革的救世主。

王者归来

有NDS这个现成的成功模式，Wii少走了很多弯路。NDS的初期只是将老牌作品进行简单的触摸化包装，而Wii一开始就走上离经叛道之路。Wii首批游戏的宣传重点并非宫本茂和青沼英二率任天堂主力研发部门开发的《塞尔达传说　黄昏公主》，而是由岩田聪大胆提拔的一群年轻制作人开发的《Wii Sports》和《第一次的Wii》。这两款游戏原本只是向人们演示Wii操作可能性的技术DEMO，在TGS和面向业内人士的一系列内部演示中获得了出乎意料的好评。如果没有“脑白金”的成功先例，岩田聪或许不会有勇气让如此简单的游戏作为完整的零售版游戏摆上货架，如今任天堂直接跳过了由传统大作护航的市场导入期，在Wii的发展初期直接应用“触摸世纪”战略，用与其操作方式同样简单到极致的游戏直接攻打非传统市场。美国任天堂将70%的广告预算花在25到49岁的电视观众上，这是过去与任天堂几乎绝缘的消费群体，现在他们正因为NDS而逐渐走进任天堂的游戏世界。除了新用户外，对于铁杆玩家，这种打破陈规的操作理念同样充满诱惑。

投资分析家迈克尔·古德曼对零售商的调查显示，只有10%的Wii购买者是首次购买游戏机，也就是说，目前绝大多数Wii用户仍然是游戏业的传统用户群。从Wii在E3 2006中技压群雄的惊人表现就可以看到它对传统市场的巨大诱惑。作为最后一届的传统E3，E3 2006的火药味之浓也堪称历届之最，《最终幻想



XIII》、《光环3》、《GTA4》等巨作倾巢而出，却被小小的《Wii Sports》轻易击败。华丽的索尼展台里人迹罕至，拥有海量大作试玩机的微软展台也人气不足——因为大半个E3的观众人流都挤到了Wii的试玩区外，为了那些开发成本几乎可以忽略的游戏而耐心等待4个小时。这是E3展从未有过的盛况，即使是在索尼的全盛期也从未享受过此等待遇。Wii让任天堂重温了久违十几年的独霸游戏业的快感。

微软和索尼面临着尴尬的次世代转型，高昂的硬件成本让他们砸锅卖铁，为每台主机贴上数百美元；游戏开发的复杂性让他们在开发商面前鞠躬尽瘁，技术援助做得无微不至，技术人员跑遍五湖四海为各第三方排忧解难，甚至还要为一些重点项目贴上巨款。然而这一切的努力成果只是让玩家看清楚游戏人物脸上的雀斑，或者爆炸时多几团烟雾。大量的次世代游戏把高昂的成本花在对实际游戏性毫无裨益的画面细节之上，玩家要为这些细节花费两倍的主机价钱，更要把电视机更新为HD，在此之余还要时刻担心火烫的GPU把主机烧成三红。在画面进化走入瓶颈之时，Wii以另外一种进化成为全世界的焦点。

美国任天堂总裁雷吉在E3 2006的新闻发布会中说："如果你想要的是次世代，那么你走错地方了。游戏业的下一次进化是玩法的进化，这次你只有玩了才会相信。"

战略惰性(strategic inertia，又称战略惯性)是很多现代企业都存在的顽疾，一套成功的经营策略常常被延用数年甚至数十年，然而市场风向瞬息万变，过去成功的经验很快就会成为阻碍发展的绊脚石。战略惰性现象在游戏产业表现得尤其明显，任天堂从1983年开始确立的权利金制度至今仍雷打不动，而另外一个更严重的战略惰性则是游戏机的进化方向。游戏是一种互动媒体，但每一次更新换代都是围绕画面技术，硬件商在一部新主机上市后就惯性般地开始下一代图形技术的开发，而作为游戏最大特征的"互动"层面从未有本质性的变化，"游戏机的进化等同于画面进化"是多数人根深蒂固的观念。这中间有过一些互动创新掀起过小小的波澜，例如Konami的跳舞毯和索尼的EYETOY，但游戏业始终没有勇气放弃任天堂创造出来的手柄概念。

Wii的操作创意公布之前，索尼曾经演示过一种类似的概念。2005年2月的DICE峰会中，索尼演示了一种通过新一代EYETOY实现的《少数派报告》般的操作方式，让玩家像个动作捕捉演员般直接控制画面中的人物，这种技术能够实现比Wii更彻底的体感操作。可惜索尼有的是产品创新的能力，却严重缺乏战略创新的勇气。索尼用消费电子业的思维经营游戏，微软用IT业的思维经营游戏，只有以纯游戏公司的身分经营游戏的任天堂开始思考如何打破战略惰性。

蓝海战略是一个与战略惰性相对的概念，整个行业集体的战略惰性必然导致市场缺乏活性，在拥挤的市场中竞争过于激烈，形成利润空间极为狭窄的红海；通过战略创新开拓新市场，那将是一片鲜有对手的蓝海，任天堂曾用FC和GB两度创造蓝海，这次任天堂要创造的是一片更大的蓝海，如果成功，它将率领整个游戏业出人头地，让游戏机成为与电视机一样普及的家电产品。

2007年4月，《商业周刊》评选出2007年百大品牌，重点推介了其中5个以旋风之势重返"百大"的品牌，任天堂位列榜首。岩田聪在该杂志的采访中说："我关心的不仅是Wii品牌的拓展，因为我相信任天堂这个名字也会随着他而进入千家万户。"

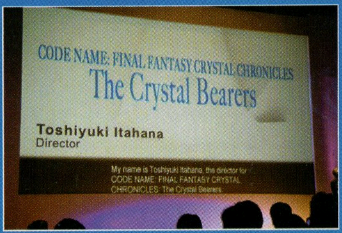
暴利神话

E3之后，志得意满的岩田聪随即做出了财年内出货600万，年内出货400万台Wii的战略目标；Wii的定价从原计划的200美元提高到250美元，这样可使任天堂在每台主机上净赚50美元。在成本上游刃有余的任天堂将充沛的资金投入到市场宣传，为Wii的首发投入了高达2亿美元的宣传费用。由于GPU和CPU使用的是与NGC几乎相同的生产线，Wii的产能十分充足，任天堂为美日欧三地的首发准备了将近200万台的Wii，成为游戏历史上的一大壮举。而即便是如此大批量的供货，Wii仍然成为整个2006年末最缺货的主机，甚至比周供货仅十余万的PS3更加难觅其踪。

Wii上市半年后，已有8款游戏销量突破百万，其中《Wii Sports》达到了888万套，就算是排除掉美版主机的附赠部分，该作销量至少也已超过400万。此外，《第一次的Wii》销量超过500万，《塞尔达传说：黄昏公主》销量超过350万。在游戏机的历史

5月8日：SE两大王牌助阵

任天堂E3展前发布会召开的前一日，Square Enix在展前发布会中宣布《FF》和《DQ》两大王牌系列将降临Wii，虽然《最终幻想 水晶编年史：水晶使者》和《勇者斗恶龙 剑神》都只是分支系列，但这已经是自SFC之后两大国民RPG首次联袂回归任天堂家用机。



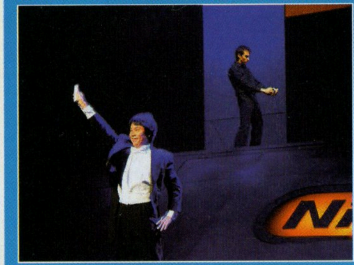
5月9日："玩了才知道"

任天堂在E3展前发布会中提出了"Playing is Believing"的概念，告诉人们Wii的乐趣只有"玩了才会知道"。《塞尔达》、《马里奥》、《Wii Sports》在此次展会中倾巢而出，Wii的试玩区出现了E3展历史上前所未见的惊人盛况，与隔壁PS3展区的门庭冷落相映成趣。



5月11日：次世代Wii

宫本茂在E3的答记者问中表示，5年后任天堂会在下一代主机中支持HD，但目前"全世界的主流电视机仍然是非HD的"，因此Wii决定不支持HD。



5月11日：微软公开支持Wii

时任微软互动娱乐部副总裁的彼得·摩尔在记者的访问中说："人们将会购买两台主机，一台X360，一台Wii。"这成为E3 2006最经典的语录之一。

5月24日：民心所向

日本《FAMI通》杂志的读者调查结果显示，68.8%的读者对Wii感兴趣，PS3和X360分别为21%和7.2%；73%的读者认为Wii将赢得次世代大战，PS3为22.6%，X360为4.4%。

5月25日：初期目标600万

任天堂宣布，在2006财年内(截至2007年3月31日)，Wii的出货目标为600万台，软件出货目标为1700万套。任天堂同时宣布Wii售价将不超过2.5万日元。

5月31日：获得业界肯定

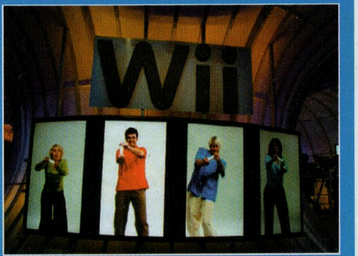
E3官方大奖"游戏批评家奖"结果揭晓，Wii力压PS3，获得"最佳硬件奖"以及E3头号大奖——"最佳展出奖"。

6月7日：年内400万

继索尼宣布PS3年内计划出货400万台后，岩田聪针锋相对地表示，Wii的2006年内出货目标也是400万台。

7月28日：宣传计划启动

美国任天堂宣布斥巨资举办"Fusion Tour"全国路演，从9月起到12月期间，邀请大批乐坛名人为Wii的各大城市巡回展出造势。



8月29日：Wii大使计划

任天堂启动"Wii大使"计划，宣布将于美国各地举办Wii的秘密集会，发展一批"Wii大使"，让他们携带平常不玩游戏的亲戚朋友们参加Wii的试玩活动。以开拓新用户群为目标的Wii宣传方向越发明显。



9月13日：发售计划确定

任天堂进一步坚定其迎合主流媒体的宣传方针，在全球发布会召开之前，率先向《纽约时报》提供了Wii的发售计划，确认其将于11月19日在美国推出，售价249.99美元，并赠送一张《Wii Sports》，年内将有25款游戏推出。

9月14日：全球发布会

任天堂于一天之内在东京、纽约和伦敦接连召开新闻发布会，岩田聪主持了东京发布会后立即坐飞机赶往英国出席同一日举办的伦敦发布会，此举在任天堂社内被引为佳话。任天堂在此次发布会中公布了Wii余下的

所有细节，包括全球发售日、售价、游戏，以及首次全面公开的“Wii频道”概念。岩田聪在伦敦发布会中说：“Wii频道是自推出NDS以来，任天堂的第五座里程碑！”



9月25日：百万大军

任天堂加拿大总经理罗恩·勃拉姆宣称Wii在北美首发当日将有100万台现货供应，成为继PSP之后北美第二款首发出货量达百万的游戏机。

11月2日：任天堂世界

“任天堂世界”日本巡回展会第一站在名古屋召开，Wii试玩盛况空前，《塞尔达传说：黄昏公主》排队时间达3小时以上。

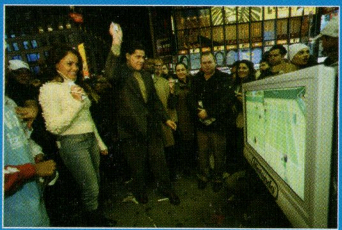


11月14日：日本首发40万

任天堂宣布日本Wii的首批出货量将会达到40万台，将近PS3的5倍！

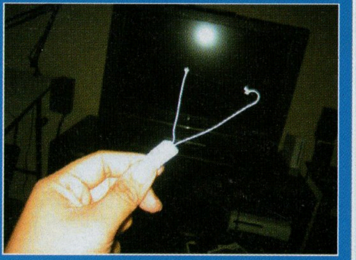
11月19日：平稳上市

引发全美骚乱的PS3首发两日后，Wii在一片祥和有序的环境中顺利登陆北美。美国任天堂总裁雷吉在时代广场玩具反斗城总店出席了午夜首发活动，当时排队购买的人群环绕了整个街区，人数超过3000，深夜之后整个路段被封锁专供Wii首发活动之用。



11月21日：腕绳事件

Wii发售之后用户对于主机质量问题的抱怨极少，但小小的腕绳却让任天堂颜面无光。由于首批遥控器手柄的腕绳太细，美国各地相继发生腕绳断裂，手柄脱手砸坏电视机和家具的事件，对此任天堂紧急加粗了腕绳，并提供免费更换服务。



11月22日：价格炒作

虽然Wii出货量非常充足，但由于玩家需求量太大，因此同样成为有价无货的紧俏产品。当PS3在网络上被炒到天价的热潮逐渐消退，Wii开始在eBay上被炒到430美元。随后的整个圣诞商季里，出货量极大的Wii在美国一直处于缺货状态。

11月27日：首周销售60万

美国任天堂宣布，Wii在北美的首周实际销量超过60万台，《塞尔达传说：黄昏公主》销量达45.4万套。

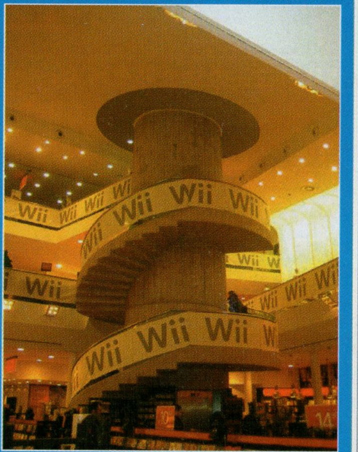
12月2日：旋风抵日

Wii的日本首发盛况更胜PS3，不过由于货源充足，因此没有出现混乱局面。除了秋叶原一些商店出现将近2000人的恐怖排队人龙外，大阪一家电器商场更是出现2800人的队伍，创造日本游戏历史新记录。Wii日本首发当日实际销量35万台，且余下的5万台大多都已被订走。



12月7日：欧陆激情

Wii在英国上市时遭遇强风，场面因而冷清不少。不过欧洲首发前两日实际销量仍然达到32.5万台，成为欧洲游戏史上销售最快的家用机。



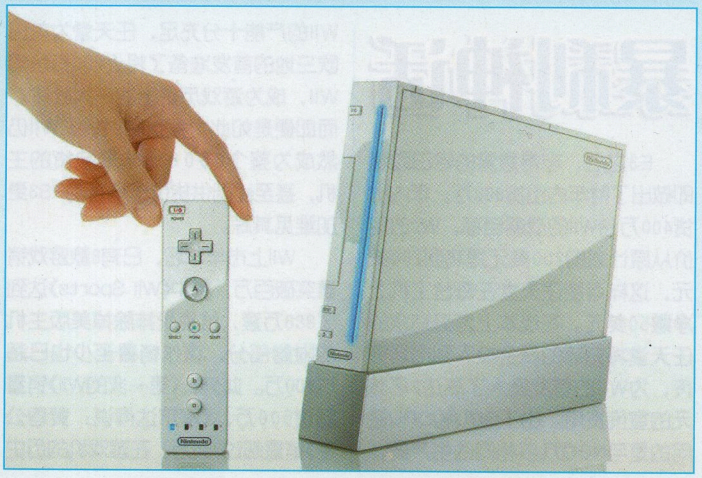
上，这是从未有过的辉煌。微软一直在鼓吹所谓的“千万理论”，即“第一台卖过1000万台的主机将最终胜出”。然而事实是微软花了一年半的时间才让X360勉强卖出了1000万台，而晚了一年上市的Wii急起直追，X360在千万宝座上屁股还没坐热，就已经被Wii打成亚军。今年7月份，Wii的全球累积销量正式超过了X360，二者的差距正不断拉大。比尔·盖茨曾经对任天堂不屑一顾，X360计划刚公布时，盖茨称这一场次世代大战将会是“微软和索尼之间的直接对话”；到了2007年1月，盖茨已经改口说：“任天堂是我们目前的主要对手。”

2006财年，任天堂的总收入达82.6亿美元，其中净利润达15亿美元，平均每个员工创造了250万美元的收入，以及44.2万美元的利润；同一时期，微软人均创收62.4万美元，人均创利17.7万美元；Google为99.4万美元和28.8万美元；这两家以暴利著称的企业被任天堂狠狠地踩在了脚底，只有在FC时代才出现过的游戏业暴利神话在NDS和Wii的时代再次归来。

创新是任天堂的生存之本，也是任天堂高利润神话持续不灭的秘诀。任天堂的研发部经常为同一个研发项目设立多个小组，各个小组可以自由构思其创新设计，员工只要有新点子就会得到赞扬和赏识。与追求技术创新的索尼不同，任天堂更强调“概念创新”，技术方面注重的是实用性和低成本。概念创新并非易事，创意的抉择是一个痛苦的过程。岩田聪曾希望在2005年内推出Wii，结果这部技术最简单的主机却因为种种设计细节而成为最后一部面世的次世代主机。在遥控器手柄诞生之前，任天堂研发了无数种设计方案，岩田聪说：“那就像一条漫长的隧道，没有光，也看不到尽头。”概念创新的突破口往往只是一些最简单的创意。作为Wii核心魅力所在的遥控器手柄，其实只不过是用了一块成本仅2.5美元的三轴动作感应芯片。

2003年，二十几名游戏设计师和工程师聚集在任天堂京都总部的会议室里，他们在讨论电子游戏机产业的未来。那时他们还没有决定用怎样的核心技术，他们谈论画面，谈论软件，最后有人谈起了母亲。过去青少年一直是任天堂的主力市场，但青少年的购买决定掌握在母亲手中，过不了母亲这一关就无法撬开市场。宫本茂说，母亲这个概念出来后，整体战略目标豁然开朗。家庭主妇关心的不是机能，而是用尽可能少的钱让孩子玩得开心，限制主机成本成为岩田聪的明确目标。自SFC以来，任天堂一直努力将主机售价控制在250美元以内，N64为此放弃了当时成本还相当高昂的CD-ROM光驱，NGC放弃了DVD播放功能，且比PS2延后了一年。而到了Wii，将成本控制在这一范围的惟一方法就是彻底放弃次世代的技术规格，用成本更低的零部件追求另外一种意义的“次世代”。

1889年，山内房治郎创办了“任天堂”，其意为“谋事在人，成事在天”，这样的创社格言很有冒险家的风采，与任天堂初期经营的赌博用花牌生意相互呼应。百年后的任天堂依然是一家充满创新精神的企业，偏离整个业界的技术发展方向，将未来压注于操作方式的进化，这需要有破釜沉舟的巨大勇气和魄力。幸运的是，任天堂是一家社运昌隆的企业，据说任天堂的总部可算是位于古日本的龙脉之上，地处日本镇国之寺“京都东寺”的东南处，而山内的家宅则是古代皇室的御医宅邸，大门镶有钻石，刻着大蛇，霸气十足，现在山内家已是日本三大豪门之一。



日日创新

Wii的崛起让绝大多数第三方措手不及，当NDS突破一切预测，以超越常识的速度君临游戏业时，多数第三方仍然固执地相信家用机市场仍将是索尼和微软的天下。在Wii发售之前，多数市调公司的分析报告都指出从长远来看Wii将会在次世代大战中垫底。自N64以来，任天堂已经成为游戏业的独行侠，一直依靠自己的软件支撑自己的主机，第三方很难从中分得好处，也就因此长期对其漠然视之。但Wii的崛起速度之快实在是匪夷所思，当第三方投入巨资累死累活地为PS3和X360研发次世代游戏时，却无比眼红地发现任天堂甩甩手就让学生的课堂作业级游戏卖出了数百万套。EA首席执行官约翰·里奇蒂耶洛在一个投资者会议中懊恼地说："选择PS3和X360是我们押错宝了。"

多数第三方不仅错误估计了次世代局势，也错误估计了Wii对第三方游戏的包容性。任天堂的主机存在排挤效应，这是大多数第三方的共识，在任天堂的主机上开发游戏永远只是给任天堂当配角，只有任天堂才能把握用户的口味特点，第三方只能当二等公民。但这种局面在Wii上有所改观，在次世代转型中极为活跃的育碧用销量过百万的《赤钢铁》和《疯兔危机》证明了Wii的投资前景。任天堂对第三方的态度也是空前友好，为了拉近与第三方的关系，美国任天堂将市场部搬到了游戏公司极为集中的旧金山一代，此举导致市场部六成以上的员工辞职，其中包括市场部副总裁乔治·哈里森等老将，由此可见任天堂与第三方搞好关系的情之深、意之切。

任天堂是惟一一家不需要依靠第三方也可以活得潇洒自在的硬件商，在整个游戏产业都紧跟着索尼和微软的脚步，走上次世代技术之路时，任天堂仅凭自身的力量扭转了整个业界的风向。但没有第三方的支持，日子过得再风光也只不过是光杆司令，整个游戏业300多亿美元的年产值光靠任天堂是吞不下的，美国任天堂总裁雷吉说："谁胜谁败，最终还是要由第三方说了算。"索尼每年在PS2上的权利金纯收入达十几亿美元，只有抢走了这块肥肉，任天堂才能在真正意义上重建霸业。目前第三方正在积极仿效任天堂模式，EA的Wii大作《我的模拟人生》就是一款模仿《动物之森》的作品，里奇蒂耶洛坦言：整个游戏业都在研究如何加大对Wii的支持。

但绝大多数第三方仍未摸到Wii的门道，Wii的多数第三方游戏未能脱离传统游戏的思维，动作感应功能



▲Wii成就了《疯兔危机》，也使得育碧成为任天堂的忠实盟友。

没有得到合理发挥。目前已经上市的数十款Wii游戏媒体评价大多不高，尤其是跨平台游戏的Wii版评价总是比其他版本低不少。Wii的动作感应技术并非无懈可击，动作感应精度不足的问题已经严重影响了大批游戏的乐趣。任天堂用成本低廉的Wii走上了一条平坦的次世代之路，但新鲜感的持久性问题成为最大的潜在危机。概念新颖的Wii注定可在初期吸引大批追求新奇的玩家，如果无法持续进行游戏类型的创新，新鲜感将稍纵即逝。目前销量已经突破百万的8款Wii游戏中，有6款是首发游戏，另外两款勉强超过百万的《马里奥聚会8》和《超级纸片马里奥》销售速度并不比NGC上的前作快，这在一定程度上体现了一些玩家购买首批游戏后兴致减弱的趋势。

任天堂在Wii发售之前就已经意识到新鲜感的寿命问题，因此在Wii的遥控器手柄设计中留下了一手——这就是手柄底部的扩展槽。只要在扩展槽上插入新的配件，就可以创造出新的玩法，继续保持人们的新鲜感。这是任天堂为未来买的保险。令人意外的是，新的拓展设备还没公布，任天堂就给人们带来了又一个惊喜——E3 2007公布的《Wii Fit》是不输于遥控器手柄的又一个创举，游戏从上世纪60年代诞生以来就是一种用手互动的娱乐形式，而Wii平衡板让玩家用脚互动。当你对遥控器手柄失去兴趣时，任天堂将用他层出不穷的创意继续保持你的游戏激情。

索尼创始人井深大曾说，索尼的成功秘诀就是"日日创新"，现在这句名言在他的竞争对手身上发挥得淋漓尽致。Wii是任天堂战略创新理念的结晶，走上了这条路，意味着任天堂只能用不断的操作创新延续他的革命。

2005年9月16日，岩田聪在TGS的基调演讲中双手举起Wii的手柄，同时也举起了任天堂的未来，他说："惟有创新才能推动游戏业的成长！"

2007年

1月9日：日本销量过百万

《FAMI通》报道，Wii在日本上市仅一个月，实际销量已经达到1135671台。同一时期PS3销量为466716台。

1月29日：利润暴增43%

《福布斯》报道，任天堂9月期利润达到1319.2亿日元，比上一年同期提高43%，而之前的预期是全年利润1200亿日元。其中第三财季由于Wii的推出，使得任天堂的净销售额比上一财年同期提高72.8%。另外，2006年内出货400万台Wii的目标也确认得以实现。

2月6日：3：1

《FAMI通》的数据显示，1月份Wii与PS3的销量比例约为3：1。其后的半年时间里，Wii与PS3在日本一直大致保持这样的销量比例。

2月21日：带旺第三方

市调公司NPD Group的数据显示，Wii将摆脱以往任天堂主机第三方游戏不好卖的局面，《疯兔危机》与《赤钢铁》等第三方游戏销量将很快突破百万。



2月23日：全民主机

据《金融时报》报道，美林证券预测到了2011年，将会有三分之一的日本家庭和30%的美国家庭拥有Wii。

3月13日：网民齐关注

尼尔森的统计数据显示，由于Wii的出现，2月份任天堂官网访问量比2006年同期提高91%，访客达160万，远高于Xbox.com和PlayStation.com。

4月2日：远超PS3

Enterbrain发表的统计数据显示，截至3月25日，Wii在日本的总销量为195万台，PS3只有81.2万台。

4月25日：利润暴增77%

任天堂宣布其2006财年（截至2007年3月31日）利润比上一财年暴增了77%，达到1742.9亿日元。Wii自发售以来全球销量已达584万台，游戏销量达2900万套。任天堂预计下一财年Wii销量可达1400万台，游戏销量5500万套。

4月26日：育碧崛起

育碧宣布《雷曼：疯兔危机》与《赤钢铁》销量双双过百万，育碧成为第一家在Wii上拥有百万大作的第三方厂商。

4月27日：45款游戏开发中

岩田聪宣布目前任天堂正在开发的Wii游戏多达45款。

5月23日：目标：3500万

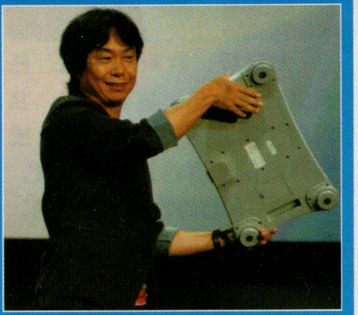
美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森在彭博财经的采访中表示，预计到2011或2012年期间，Wii在美国的总销量将会达到3500万台。此前NGC在美国的最终总销量只有1100多万台。

7月3日：垄断日本

《FAMI通》的数据显示，NDS和Wii在6月份总共占据了日本游戏市场75%的份额，软件方面则是占据了80%的市场份额，任天堂几乎可说是垄断了日本游戏市场！

7月11日：Wii-Fit

任天堂在E3展前发布会中公布了Wii下一阶段的重点作品《Wii-Fit》，通过"Wii平衡板"让用户锻炼身体是遥控器手柄理念的延伸，也体现了Wii下一阶段的发展主题将会是"健身"。



7月25日：千万大关

任天堂宣布Wii销量于6月末突破927万台，根据第三方的统计数据，Wii在8月初实现了千万销量，从而将X360提前一年发售的优势消弭于无形。任天堂的数据显示，Wii已有6款第一方游戏销量突破百万，其中《Wii Sports》销量达832万。

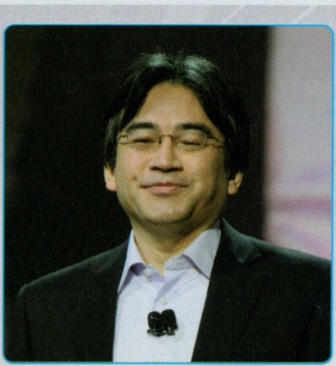


译：清国倾城

任天堂社长访谈记

——Wii诞生秘闻录

*摘自任天堂官方发布的由岩田聪亲自主持的系列访谈



大家好，我叫岩田聪，任天堂公司社长。现在开始，我将向大家介绍一个独特的（或许是前所未有的）系列访谈，介绍Wii背后的故事。接下来，我们将会听到那些主机开发者们的声音。由于这次是由我采访我自己的员工，这真是一个非常特殊的机会。不管怎样，通过与开发者们面对面的访问，我希望为子孙们记录下Wii的创造过程，以及它的开发背景。这些访谈中会说到很多只有他们才知道的事。希望大家喜欢。

第一章 Wii硬件开发秘闻

第一部分

以前所未有的方式使用尖端技术

岩田：当Wii的最终模型放在我的面前时，我禁不住这样想："如果我们采用传统的方法开发游戏机，是绝对不可能做出这样的主机的。"Wii为什么会被设计成这样？Wii的开发基础理念是什么？我希望能够通过这一系列的访谈回答这些问题。首先，我想竹田先生回答一些问题，他负责管理和协调整个项目。最初想到开发这样的主机时，你是怎么想的？看到Wii的完成形态，你有何感想？

竹田：任天堂推出NGC之后，我们就已经开始开发Wii了。过去我们都是一部主机完成后，紧接着就开始进行下一部主机的设计。当然，我们不会从头开始设计新的部件和技术。我们会把设计建立在现有的技术上。在技术的世界里，存在"技术蓝图"的概念（对预定于将来公开的技术和产品的计划和图表），各个产业用技术蓝图预测半导体技术的未来大致走向，以及光碟和无线技术的走向。工程师与开发商在计划开发新硬件时经常会提到这个词。但是当看到Wii的完成形态时，我觉得它与主流技术蓝图所预测的形态完全不同。

岩田：为什么会这么觉得？

竹田：这可能有点荒谬，但是如果按照现有的技术蓝图，我们的目标将会是让它"更快更豪华"。换句话说，我们的方向可能是提高速度，使其能够显示更惊人的画面。但是我们常常这样问自己："那样的方向对我们的消费者会有多大的影响？"在开发过程中，我们将开发的成本与困难程度与我们的消费者能够获得的新体验相对比，发现这条路是非常险峻而没有效率的。

岩田：你是什么时候有这种想法的？

竹田：那时Wii已经开发了一年时间，我们与任天堂的开发伙伴进行了探讨，我发现在这上面的投入将



岩田聪
任天堂社长兼CEO



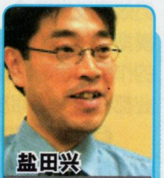
竹田玄洋
综合开发本部长



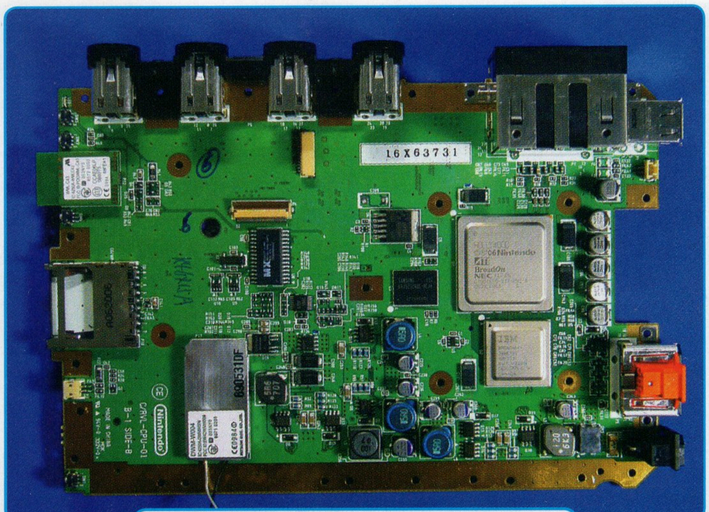
高本纯治
综合开发本部第三开发部



芦田健一郎
综合开发本部设计部



盐田兴
综合开发本部第二开发部



▲Wii的主板。

会是无穷无尽的，那样下去不会有什么好结果。

岩田：好吧，下面我要向盐田先生问一些更深入的问题，他负责的是Wii的技术方面。首先，向我简单介绍一下你所从事的工作吧。

盐田：我负责的是Wii的半导体开发。当然，任天堂自己不开发半导体，因此我是与商业伙伴一起开发。

岩田：半导体的开发是决定新主机性能的最重要的因素之一。在最初的开发阶段你原本的期望是什么，在最后发生了哪些变化？

盐田：构成所有半导体基础的技术并没有多大的不同，这些基础技术如何使用取决于设备本身。Wii充分应用了尖端半导体技术的优势，但是它对这些技术的应用与其他设备是完全不同的。因此虽然我们使用的尖端半导体技术与当初的预计没有什么不同，但使用方式却是完全不一样的。

岩田：可以说得详细点吗？

盐田：竹田君也曾提到这一点，但通常当你想要使用一种新的半导体技术时，主要都是为了获得更高的性能。在CPU方面，当然是希望提高处理能力，这样就会提高功耗和尺寸。要实现这一目标就要有精密的半导体技术，从而实现高性能，让芯片尺寸变小，降低功耗，这样我们就可以把主机体积变小，让它可以全天24小时开机。

岩田：通常不会有工程师讨厌高性能。作为一名工程师，当我们决定Wii不要走上超高性能的道路时，你的内心是否曾经有过矛盾呢？

盐田：是的，老实说，我甚至觉得非常担忧。毕竟要偏离技术蓝图需要很大的勇气。

岩田：回顾Wii的开发历史，有什么令人难忘的转折点吗？

盐田：这个嘛，当我们努力降低功耗时，有一次我们曾尝试模拟使用尖端半导体技术时的功耗变化，发现比起NGC的半导体它可以降低四分之一到三分之一的功耗，这样的结果很让我满意。但是任天堂的思维方式更让我惊讶，通常在开发一款新设备时，企业想到的是“CPU能够快多少，内存能够高多少，能够处理多少多边形？”而任天堂的问题却是“我们能够降低多少功耗以及保持性能？”

岩田：你觉得为什么我们会有这样的思维方式？

盐田：首先，我想这是因为任天堂总是在尝试全新的、不同的东西。这样的思路不仅是在任天堂，还感染了其他公司。因此，我们的开发合作伙伴经常会给我们介绍一些新技术和创意。这种不拘泥于传统的背景成为Wii诞生的土壤。

竹田：当然，性能问题也是很重要的。任天堂追求的是“高性能低功耗”。从汽车工业我们会发现，并不是每一辆车都是按照同样的进化路线。有人想要制造更快的车，有人用混合引擎吸引全世界的注意。我们的产业一直都在比拼性能，但并不是所有的汽车都是被造出来参加F1车赛的。

盐田：正如环保汽车强调“环境性能”一样，我相信Wii也发现了新的价值。不过即便如此，任天堂从不惧怕技术挑战。相反我们已经给Wii加入了很多高技术含量的东西。

竹田：比起使用技术提高性能，用前所未有的方式使用尖端技术更加复杂、困难，并且需要更多的技术知识。Wii比N64和NGC复杂得多。并且，由于Wii能够兼容NGC软件，我们在创造新东西的同时也在保留老功能。老实说这确实不是件容易的差事，但是我认为我们可以自豪地向全世界推出这款充满无穷魅力的新主机。



▲Wii主机内部最重要的两个部件：IBM和ATI开发的CPU和GPU。

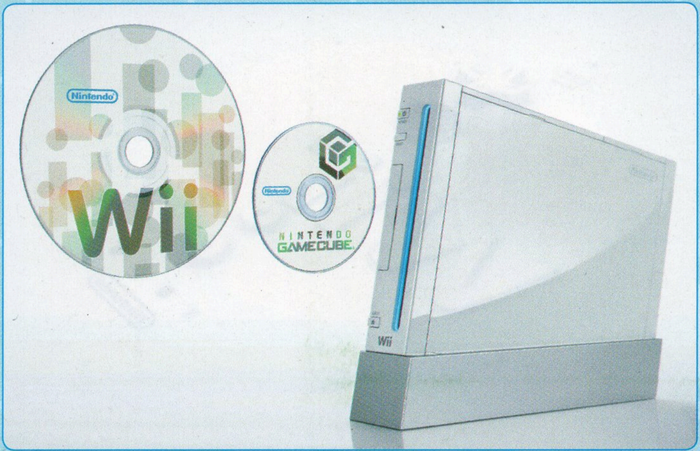
第二部分

大众化设计

岩田：下面，我将探讨Wii的结构和设计。高本君，请向我们介绍你负责的工作吧。

高本：我负责开发主机的结构和控制器。更确切地说是设备的内部，例如光驱、金属部件和外部塑料，换句话说，我负责除了基板之外的所有主要部件结构设计。

岩田：比起市面上的其他游戏机，Wii显然是独树一帜的。首先，它是有史以来最小的。在这个方面能够介绍一下吗？



高本：如你所说，Wii最惊人的地方之一就是它的小巧玲珑。在开发该主机时我们的具体目标是让它只有两三张DVD包装壳叠起来那么大。当然，这是你直接下达的命令呀！（笑）

岩田：我确实曾把几张DVD包装壳叠起来然后说：“我想要这么大的尺寸！”呢（笑），我猜这把你吓坏了吧？

高本：何止是吓坏了，简直是晕倒了！（笑）我们刚开始开发Wii时，我很怀疑是否有必要把它做得这么小，但是随着开发的进行我开始明白了。也就是说，我开始意识到Wii放在客厅电视机旁边时，应该小到让人无法察觉。要知道，电视机旁边总是摆着一大堆AV设备。NGC这部主机本身就要被单独放在电视机前面，因为还要连接手柄线。而Wii则是无线的，Wii遥控器手柄的特点意味着用户要将主机放在电视机旁边，也就是说该主机体积必须要小。我们认为它可能会被放在电视机旁边很窄的地方，或者某设备上面狭小的空间里。因此我们觉得必须要让Wii小到能够适应这么小的空间。最后，要把它做到2张DVD盒的大小真的不可能啊，但是我们可以让它薄到只有三张DVD盒那么厚。（笑）

岩田：这虽然是我的建议，但肯定是不小的挑战吧？你们遇到了哪些问题？

高本：有一个很突出的问题是光驱。你应该可以想像到，将其他零部件都考虑进去的话，光驱本身的厚度不能超过一张DVD盒。这确实是一个挑战。而如果太薄的话，耐用性又是一个问题。最后，不管Wii的性能多强，终究是拿来玩游戏的，而且还要给小孩子玩。任天堂有很严格的标准要求我们的产品不能那么容易坏掉哦！（笑）因此，我们进行了无数次的测试，以实现尺寸和耐用性之间的完美平衡，我们失败了一次又一次……感谢不断的尝试过程，我们终于通过插入加固板实现了三种DVD盒的厚度。

岩田：让Wii又小又强大，这本是互相矛盾的要求，为了把主机做到这么小，你们还遇到了哪些困难？

高本：我们特别想使用吸入式光驱。比起NGC那种舱盖式光驱，吸入式光驱成本更高，他们的耐用性也是一个问题。但是，我们还是要考虑主机所放的位置。因为现在电视机周围的空间越来越小，而吸入式光驱会方便很多，因此这是一个绝对必要的功能。考虑到我们消费者的生活方式，因此我们手柄的无线特点，我觉得我们做出了正确的决定。

岩田：那么，下面让我们问问芦田君吧。芦田君，你负责的是什么？

芦田：我负责的是主机本体和手柄的实际设计，还有包装和标识。

岩田：你从SFC就已经开始负责设计任天堂的硬件了。当开发Wii时，你所关注的是什么？

芦田：我首先问了很多员工的意见，很多人觉得NGC就像一个玩具，我们当然也意识到了这一点，但是自SFC以来所有任天堂的硬件都是有意设计成那样的风格，这并不是说我们忽略了AV设备的设计方式，但是我们更加硬件的娱乐本性。不过现在我们的用户层不一样了，因此我们觉得要让设计在玩具和AV设备之间达成平衡。

岩田：这也是两个互相矛盾的命题吧？

芦田：是的，如果太像玩具的话，放在电视机旁显得很不和谐。如果太像AV设备，又显得不那么有趣。因此我们想到了“大众化设计”，这种概念就是要让尽可能多的人使用Wii。让大家都喜欢Wii比个性化设计重要得多。我们希望像对待室内装修一样对待Wii，而不是像玩具或者AV设备。因此我成立了一个Wii设计团队，虽然听起来没什么，但是我们之前的所有主机都是一个设计师设计的。而为了设计Wii，我聚集了手下很多年轻的设计师，我们想到了很多创意。不用说，达到最终设计的过程可不是那么一帆风顺的……

岩田：Wii设计阶段的转折点是什么？

芦田：我们最初的目标是让Wii的尺寸达到两三张DVD盒的大小，因此让该设计成为长方体就是自然而然的事了。如果我们的构思只有那么一种，我们可能会走入设计的死胡同，就一个长方体多无聊呀！（笑）幸运的是，我们的年轻设计师想到了底座的概念。将其与Wii结合，我们发现它可以带来新的感觉，虽然Wii本身仍然是个长方体。说实话，将Wii与底座结合的设计理念是在该设备于E3展正式公布的几周前才最终确定的。

岩田：我还急得你第一次把设计放在我面前时，我马上就竖起了大拇指，是吧？

芦田：是啊！（笑）E3后很快就向全世界展示了。

高本：那时还在设计内部结构的我被惊呆了呢！

一同：（笑）

高本：内部和外形设计通常都是一前一后地进行的，理想的情况下我们可以在一段较长的时期内共同探讨。因此在没人提前知会我的情况下它就被展出了你可以想像我有多么震惊！（笑）

芦田：是啊，真抱歉！（笑）高本君和我通常凡事都是先一起讨论的。只有那一次我没有时间找他谈了。和年轻设计师们讨论设计的时间过得太快了……

高本：当然，我们曾经讨论过主机的内部结构、基本造型和大概的尺寸，我们达成了一致。尽管如此，这么突然地就向全世界公布了，这也太……

一同：（笑）

第三部分

Wii：诞生于明确的目标之中



岩田：在这里听大家讨论Wii让我想起最重要的事就是明确地制定我们的目标。虽然这是一个前所未有的目标。

竹田：确实是这样的。没有一个基于明确概念的目标，就不会有今天的Wii。

高本：比如说竹田君就在设计组讨论的中途冒了出来，强逼我们添加发光的蓝色指示灯。（笑）

竹田：最初我本来只是要求为E3准备的，但是看到它在展台上那么受欢迎……

高本：内置风扇也是一开始就有明确方向才能实现目标的很好的例子。因为我们明确希望风扇在夜间的时候不要转个不停，因此LSI团队必须将集成电路（IC）芯片发出的热量尽可能降低，而设计团队必须考虑到会残留在内部的热量。

岩田：我们确实不能放弃这一目标，因为我们希望让Wii成为一部24小时无休的主机。如果风扇在深夜的时候转动，我可以想像全天下的母亲都会把插头从墙上拔掉。（笑）

盐田：从设计半导体的角度来说，控制风扇的旋转是难度相当高的挑战。由于体积较小，我们在IC散热量方面本来就有严格约束。在IC开发中，有一些因素是只有开发后才会知道的，但是从设计到完成的时间很长。不断尝试是不可能的。当然IC开发工具也在进化，提前进行模拟是有可能的，但是开发工具的进化速度没有IC的进化快，并且模拟的结果不一定准确。

岩田：节省耗电量通常是掌机才考虑的问题，这是家用机第一次考虑这种问题吧？

盐田：是的。因此我们就求助于任天堂掌机设备团队的专家们，并且获得了芯片制造商的帮助。我们还尝试为整个主机引入降低功耗的概念，而不仅仅是IC。这本来是一个不可能的任务，不过幸运的是任天堂有在不熟悉的环境中完成任务的历史。

岩田：我们还有一个很现实的问题就是控制成本，竹田君在这一方面是不是很烦恼呢？

竹田：当然了。不过由于整体的方向是Wii没必要太强大，意味着这部主机只要包含一些精挑细选的技术就可以了。不过在Wii的某些方面上还是花了很多钱的，例如吸入式光驱和底座，虽然过去的任天堂不会考虑在这些地方花钱。其原因就像芦田君在前面说过的，Wii的主要目标之一是家里的任何人都能使用，而不仅仅是孩子的玩具。因此我们就要考虑Wii的造型和时尚性，不过当你每一分钱都要考虑的时候，这也是一个互相矛盾的目标。（笑）

芦田：一个简单的例子就是Wii表面充满光泽的设计。目前为止任天堂的产品使用的都是质地有点粗糙的塑料，因为那样成本较低而且不容易磨损。但是我们觉得充满光泽的设计更适合Wii，因此就要有高质量的表面质地。我想这种追求质感的设计方向不仅适用于Wii，还将用在未来所有的任天堂产品上。

岩田：简单的说，现在游戏机的外观比过去更重要了是吗？

芦田：没错。当然，我们要的不仅仅是漂亮的外观，我们希望Wii适合所有人，而不能只是关心成本的降低。因此我们创造了一个看起来不像玩具，却有其功能性和耐用性的产品。

高本：没错，设计团队拼命提高质量，而我这个内部设计团队必须要想办法降低成本。所有总是麻烦不断啊！（笑）

芦田：（笑）

竹田：这两个家伙开始争吵的时候，他们总是来找我！

一同：（笑）

岩田：谢谢大家，经过这次回顾，我再次觉得我们的努力是值得的。我自己已经对未来充满期待了！



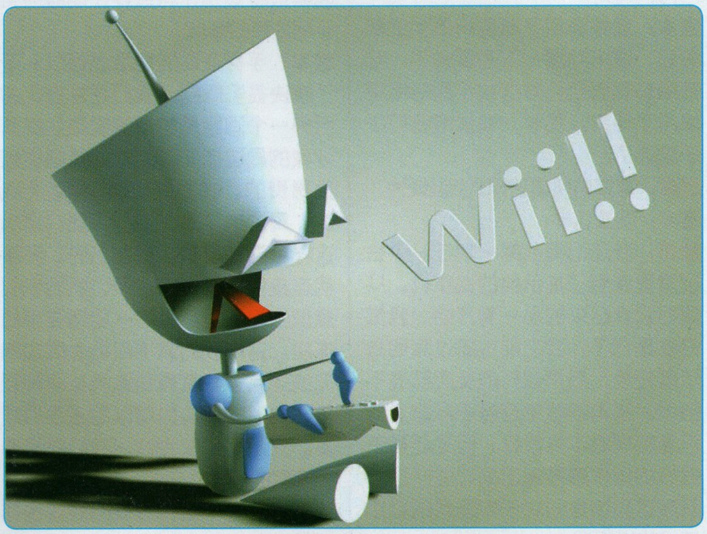
第二章 Wii遥控器手柄开发秘闻

第一部分
重新思考握手柄的方式



岩田：我想问一些关于手柄的问题，这可能是Wii被讨论最多的功能了。首先是竹田君，Wii的开发责任人，你对该手柄的最初想法是什么？

竹田：NDS是一个主要的影响因素。当我们开发Wii的手柄时，NDS的概念已经浮出水面，并且大家的评价都很好。在开发过程中，我们不断问自己该如何走向与NDS相同的道路。很显然，我们考虑过在手柄上加一个触摸板，正如人们期待的那样。我们还想过一种指示设备，就像电脑的鼠标或者跟踪板一样。但是NDS的关键在于直接触摸屏幕的概念非常容易理解，这是其造成冲击的主要原因。怎样才是体现这种精髓的家用机控制界面呢？这让我非常烦恼。



岩田：为了开发Wii的手柄你建立了一个社内的特别小组，而在此之前也成立了一个很小的界面团队吧？这是怎么回事呢？

竹田：开发一部游戏机的时候，人机交互界面不仅是必要的，它简直是整个过程形影不离的一部分。因此好几年前我就建立了大约10到20个队伍，每个队伍大约3人。这些队伍可以自由开发控制器，或者搭配NGC游戏的周边，然后看他们的成果是否适合市场推广。这个计划不仅催生了《大金刚康茄鼓》用的鼓以及《热舞革命马里奥混合版》的跳舞毯，还有很多融入到Wii遥控器手柄中的想法和设计。

岩田：直接负责跳舞毯设计的是池田君吧？过去你着手开发了不少周边啊！你在Wii的项目中扮演什么角色？

池田：很多很多年前，我开发了不少游戏，例如《口袋妖怪 皮卡丘》，这是一个使用步数计的携带游戏；还有使用了加速器的GBC游戏《滚滚卡比》。在此之后，我仍然参与很多界面相关的项目，并且负责Wii手柄中加速计的电气设计。

岩田：你在用户界面（UI）上的经验那么丰富，那么你是用什么制作Wii遥控器手柄的UI呢？

池田：当然，玩游戏的时候与玩家最贴近的东西就是手柄。因此手柄应该被视为玩家身体的一部分，而不是游戏机的一部分。玩家对手柄和UI的接触远远多过游戏机本身，这一点一直是我非常重视的一个事实。

岩田：开始开发Wii手柄时，你脑袋里的关键词是什么？

池田：我觉得应该是“简单”和“舒适”。我觉得这应该是Wii的整体概念。我一直觉得手柄应该是任何人都能用的，不能让人产生敌视情绪，要让人看见它就想拿起来。

岩田：竹田君对于NDS的影响说的不多。开发这个手柄时，NDS对池田君有何影响呢？

池田：就我自己来说，我父母曾经告诉我他们对NDS很感兴趣，说他们很想试试，这让我非常惊讶。这种兴趣好像是因为他们看到了杂志和电视节目里对NDS的介绍，他们觉得“只要用触摸笔就可以操作了啊！”，这让我更加注重用户友好性的重要。

岩田：现在我想问问芦田君。芦田君，你开发手柄也有很长的历史了吧？

芦田：是啊，自从SFC就开始了。

岩田：我一直觉得开发一款新的任天堂手柄时，都是芦田君先做个塑料泡沫模型，然后用粘土做个模子，再跟宫本君讨论所有模型然后最后的版本才成型的呢！（笑）

芦田：是呀，我就是干这个的！（笑）

宫本：（笑）

岩田：芦田君，开发一个手柄对你来说意味着什么？游戏机手柄的工业设计（ID）与普通ID有什么不同？

芦田：游戏机的ID非常讲究应用性，或者相应的软件。虽然自从大学时代开始我就擅长于ID，但是在来到任天堂之前我还没有碰到与软件这么紧密联系的ID。特别是手柄设计，你要知道玩游戏时你的设计将会被如何使用。而对于Wii，由于对于该主机会有哪些类型的软件并不清楚，因此设计工作更加辛苦。

岩田：下面是宫本君，虽然你是世界著名的游戏设计师，你在大学时代是学习ID的。这样的经历对你设计该主机的手柄有何帮助？

宫本：哪些帮助啊……？嗯，因为我有ID背景，因此就要负责所有刚进入任天堂ID部的大学毕业生，不知道这算不算最重要的事呀？

一同：（笑）

宫本：因为这样，所以我能够协调上下关系，或者权力的均衡。这是很关键的哦，真的很有帮助……（笑）不管怎样，我经常建议招聘有ID背景的开发者。我会说：“把他们招进来吧，就算他们在ID方面成不了气候也是值得的。”大家都知道，我在ID方面就没成气候啊！

一同：（笑）

宫本：就这样有很多ID背景的人进了公司，当然他们都想做ID！（笑）芦田君就是其中之一，他很幸运，能够如他所愿继续做ID。

芦田：（笑）

宫本：因此芦田君和我已经互相认识了很久。其实我们在SFC时代就一起共事了。

岩田：你开发Wii手柄的方法和过去的手柄有什么不同？

宫本：在SFC时代，我绞尽脑汁去构思任天堂产品的设计方向。我们不是玩具公司，也不是家电公司，那么到底“任天堂设计”是什么呢？当我们用粘土做出N64模型的时候这个问题又涌现了出来。而在Wii的时候，怎么做游戏界面已经不再是问题。我们要说服习惯了传统



▲最初公布的手柄与后来有轻微的区别。

界面的用户和游戏设计师，这是一个难度超乎想像的障碍。因此我和ID组同事要与正在创造现有市场的人战斗，或者说挑战他们——这就像一场战斗。这样芦田君和我以及那些设计了手柄的人们就成了“战友”。

芦田：（笑）

岩田：显然在这款手柄上面倾注了无数的想法和关怀，多亏任天堂有对手柄孜孜以求的传统，在Wii遥控器手柄上投入的精力似乎是必然的……

芦田：……是前所未有的。FC、SFC、N64和NGC的手柄都是逐步添加新功能。而对于遥控器手柄，我们在做加法，也在做减法甚至乘法和除法。

岩田：你们做了无数的模型吧？

芦田：太多啦，我真想把它们全摆出来！（笑）

岩田：整个过程的转折点是什么时候？

芦田：我想是Wii的整体概念浮现的时候。我觉得之前NGC的手柄已经是所有手柄的集大成了，通过传统手柄的加法概念已经没法改进了。有了家庭的我在玩游戏上的时间越来越少，这样作为“创作人的我”和作为“玩家的我”之间的隔膜就产生了。当我开始理解Wii的概念后，我强烈地感觉到这是一部我也可以享受的游戏机。我觉得这是彻底改变双手握手柄游戏方式的时候了。我觉得只有重新思考握手柄的方式才能看到未来。

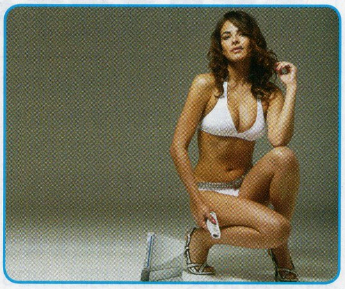
宫本：我承认，我记得在十几年前曾经说过，那些想要一只手玩马里奥的人就一点都不要玩了！

一同：（笑）

宫本：就算是在那时，也有人想要一只手玩游戏，当然，我们知道他们是怎么想的。但是那时候我们说：“别妄想啦！”（笑）

竹田：任天堂是一家做出与别人不同的东西就会得到赞扬的公司。在这家公司里，当有人想要做出不同的东西时，所有其他人都会提供帮助让他们克服任何困难。我觉得就是因为这样才让Wii化不可能为可能。

岩田：没错，Wii的单手控制器概念不是一个人的伟大创意，而是各种类型的人们的集体智慧。这么看来我觉得这是命中注定的啊！



第二部分

为所有人准备的手柄

岩田：宫本君，开始设计该手柄时，你的主要概念是什么？

宫本：主要是简易性。我希望做出一些让人想要亲手体验的东西。当然，这也要用到制作游戏的经验，必须要有也能够适合老游戏的东西。

岩田：好像还有一些想法可以说是很极端的啊。

宫本：这是让我们放飞想象力的好机会。虽然这些极端的想法并没有直接将我们引导到最终的手柄设计，却可以让我们打破传统，拓展讨论的思路。它甚至让我们思考完全不使用手来玩游戏，或者把控制器放在脑袋上。当然，想得太离谱了也会导致为了不同而不同。有些古怪的设计可能会很适合某些游戏，但是永远不可能成为标准，使其很难成为一部主机的主要控制器。因此我们需要在一定范围内的大胆设计。

岩田：那么这就是你所说的易用性吧？是什么让你走上了如今这种手柄的方向呢？

宫本：有很多重合的因素。首先，竹田君建议使用指示器。在后来的讨论中，池田君提出将其做出现在看到的直条状，就像一个棒子一样。这与我的想法完全一样。

池田：宫本君在一次会议中拿出了他的手机，充满激情地说：“我们就不能做出这样的东西吗？”（笑）

宫本：我甚至还拿出了汽车导航系统的遥控器！（笑）

岩田：加入了指示器这种技术后，



还没有明确想到将手柄做成棒状吧？如果我们是在双手握的手柄中间加个指示器就没有那么不同寻常了吧？

竹田：其实我们还真做了那样一个试作机哦！

芦田：其实我还有点坚持要走上那样的方向呢！（笑）

宫本：那时我们把它叫做什么来着？好像和相扑有关的……

芦田：我们叫它“军配”（相扑裁判手中拿着的扇子）啊！

宫本：军配、军配。没记错的话，我们进行了很彻底地测试呢。

竹田：但是感觉怎么都不对劲。

宫本：我们是从双手手柄的想法开始的，后来却变成了棒状，当我意识到这一点时，我就告诉大家：“我们应该从棒子开始！”

一同：（笑）

宫本：但是虽然我们是从棒子开始，到了最后却还是一根——棒子！

一同：（笑）

宫本：最终决定了造型和单手的概念后，很多问题一下子解决了。我开始感觉到我们对这款手柄的期望成为了现实。那时，我觉得我们终于成功了。

岩田：这就是所谓的深入浅出吧？

宫本：就是这样！

岩田：我还记得我第一次在一个会议室里看到了指示器的试作机。从我把它拿起来的那一刻开始，我觉得就是它了！我之前也握过其他指示器设备，但是他们的反应都很不自然，不满的感觉远多于舒适。指示器的概念本身很好，但是还要有很好的操作感才能出来好的产品。我想这应该是归功于竹田君的要素技术的成果吧。

竹田：可能吧。在Wii项目开始之前，我已经在思考已经成为游戏标准的每秒60次信号交换。例如在高速行驶的汽车上放一个摄像头，就算每秒取景60帧仍然会有很多画面丢失。对指示器设备感兴趣后，我总是在想每秒60次的信号交换是否够用，指示器可能不会按理想中的方式移动。那时，一种感应器技术发布了，它能够每秒进行200到300次的信号交换，我觉得这样我们就可以试试了，于是就告诉了池田。

岩田：将两个手柄连接的想法是怎么来的？

芦田：因为主手柄就是一个棒啊。（笑）它显然不能用来控制现有的游戏。因为Wii可以兼容NGC游戏，并且我们还有“虚拟主机”的概念，我们要让它可以玩FC时代的游戏。此外我们还要考虑海外市场很流行的FPS游戏。这些因素最终催生了将各种控制器与主手柄连接的概念。

宫本：手柄互联的概念还可以一下子解决很多问题。我们经常担忧的另外一个问题是昂贵的周边。就算你卖的周边搭配了游戏，其结果是很昂贵的。由于Wii的手柄是无线的，周边也要是无线的，我们担心这样会更加昂贵。就在这时，将手柄连接的概念就出现了，然后我们意识到可以将所有的一切与主手柄连接。这样我们就不用担心周边的无线通信了。就算是跳舞毯那种要放在地上的周边也可以与主手柄连接。只用了一次会议，我们就看清了我们的目标。

池田：没错。这样过去的游戏也可以通过接上传统手柄来玩。

宫本：连接手柄的概念很快就传开了，但是刚公布时造成了巨大冲击的双截棍手柄是在后期才完成的。

岩田：你能够讲讲双截棍造型的手柄是怎么诞生的吗？单手手柄本身已经够创新的了，我觉得两只手各握不同形状的手柄，并且单独操作的想法更加大胆。

芦田：我最早是在竹田君那里听到了双截棍的创意。《银河战士》和其他软件的开发团队也要求有一种能用到两只手的新型手柄。这样，我们就开始制造又一个泥塑模型了。（笑）



竹田：这个想法最初是一位年轻开发者提出的，他曾经参与了我前面提到的一个项目，就是某款NGC游戏附带的周边。

岩田：我还记得芦田君把双截棍手柄拿到我面前时脸上的忧虑表情。那时你脑袋里想的是什么呢？

芦田：我觉得它可能不适合主机和手柄的简洁设计。最初我也想到一个类似于遥控器的设计，但由于左右手显然是要有不同的用途，我觉得做一个相似的设计会让它更加难以控制。

岩田：双截棍手柄在海外也获得了很好的评价，以至于双截棍这个代号几乎在一夜之间成为了正式的名字！（笑）

宫本：通常开发时用的名字几乎从不会被延用，但是双截棍当然是一个例外！（笑）

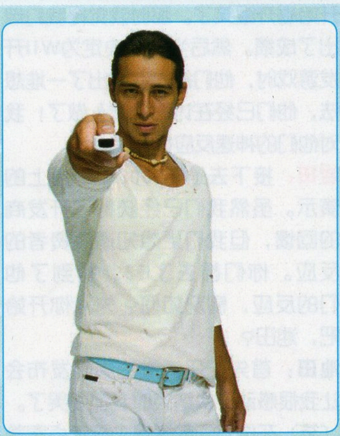
池田：例如我们过去管Wii遥控器手柄叫“核心手柄”（Core Controller），或者叫“核心单元”（Core Unit），因为它的扩张口可以连接各种周边。

宫本：哦，是啊，我们是叫它“核心”。但是“核心单元”这个名字不够亲切，后来是岩田君坚持要叫它“遥控器”的吧？

岩田：是啊，我对这一点异乎寻常地坚决。电视遥控器在家中总是放在显眼的地方，谁都能用。我希望这个手柄也能做到这一点，而且它最后也长成那个样子了，所以我坚决认为它应该叫遥控器。

竹田：你甚至还打算让美版叫做“rimokon”（遥控器的日语）呢！

一同：（笑）



第三部分

创造新标准



▲岩田聪在TGS展的基调演讲中首次公开了Wii的手柄。

岩田：在Wii遥控器手柄解决了很多问题并且赢得赞誉的同时，我们也碰到了新的挑战。要使用遥控器手柄来玩，我们要给电视机接上一个感应器。很多人到了最后才担心起这个问题，我想听听大家对感应条的忧虑和期待。池田君？

池田：因为我之前做过使用加速感应器的产品，我对其特征和约束有整体的把握。根据经验，我知道需要在电视机附近设置一个绝对轴以提高操作的可靠性。如果没法精确测定手柄和电视之间的光线，无法建立一个绝对的方向轴，误差幅度就会提高，就无法准确探测指示器所指的方向。只要有加速计和方向计的轴，手柄的可行性就会大大提高。因此感应条是绝对不可或缺的。

岩田：用户和电视之间所谓的“光线”是之前从来没有的概念。开发过程中碰到了哪些困难？

池田：在开发初期阶段我们碰到了很多预料不到的问题，例如萤光灯和太阳光的影响。设计一个防止萤光灯和太阳光影响的装置听起来很简单，实际上是很麻烦的。

芦田：因为感应条要放在电视旁边，它的设计也成为一个大问题。纯平电视正在成为标准，而我们的设计需要符合客厅的整体设计，因此要考虑感应条如何融入到其中。我记得做过无数的原型给宫本君，但是它们都被驳回了……最后你总共把我们的设计拒了多少回啊？

宫本：我也记不清啦！我对感应条造型的要求真的很严格！（笑）我们一直努力向客户传达Wii的乐趣，但是当他们要买的时候，我们却在最后一刻说：“哦，顺带一提，你还要有这个。”老实说如果能够不用感应条的话最好不用，但这显然是该技术的核心部分。我们曾经打算让它内置电池，但是这样用户会时刻担心电池没电。因为Wii是要用线与电视连接的，因此与电视的距离必须在线长以内，因此我们决定由主机向感应条供电，希望今后想出更好的办法。不知道你还记不记得，当初推出FC时，我们还让用户拔掉电视机天线才能玩呢！（笑）（早期版本的FC是通过天线插孔与电视机连接的）

岩田：确实是这样的！（笑）这可真讨厌。

宫本：那是啊，所以说这次我们要克服的问题相比之下小多了！（笑）当这种技术最终融入到电视中，我们就没有必要用感应条了，但是我们现在正在过渡阶段，我们没有选择，只有让用户插入这个设备。因此我们把它做得很小，因为我们一直努力令其毫不起眼。

芦田：单单是线缆的颜色该是黑色还是灰色就有很多争论了。

岩田：有个对ID很了解的老板很痛苦吧？在最后一刻他会说：“你应该改变模型，应该这样做！”（笑）

芦田：（笑）

宫本：如果他们告诉我：“这是不可能的……”我会让他们把它变为可能！（笑）而且对于是否该在游戏展上展出感应条也有很多争论吧？

岩田：是的，但是要向大家介绍Wii，就必须指出感应条的存在。我可不希望消费者买了之后才说：“这到底是什么？”

宫本：我想消费者只要明白了它的技术重要性就会理解的。

岩田：直到2005年的东京游戏展，Wii的手柄才正式向公众公开。我上台发表了基调演讲，我还清楚地记得手柄的介绍影像播放之后，现场鸦雀无声。我觉得时间凝固了……似乎观众不知道该如何反应了。你们在手柄上花了那么大的努力，对于这样的反应是怎么想的呢？

池田：我觉得影像本身没办法让他们充分理解该手柄的创意。他们完全有可能觉得困惑，因为他们没有机会亲手体验。

芦田：抛开观众的反应不说，我对我们做的那段影像倒是很满意。我觉得那影像足够传达我们的概念了。

竹田：我啊，我出了一身冷汗啊！

一同：（笑）

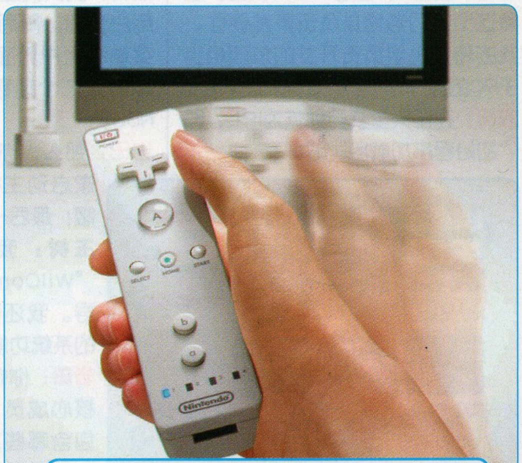
竹田：会后一些媒体说它真是一次突破性的改革，那时我才感到松了口气。我仍然觉得我们还有很长的路要走，但是我们已经达到了一个重要的里程碑。

宫本：与竹田一样，我也是紧张死了。我肯定他们只有自己尝试过之后才会理解Wii，因此我不知道这次演示本身有多大的说服力。但是看过了那天TGS的其他展示后，我也放松了，因为只有任天堂做出了新东西。其他厂商只是让人们都见过的东西更豪华一些。

岩田：东京游戏展期间，我们有机会让外部游戏开发者实际体验了Wii，那时他们的反响如何？

芦田：多数人的反应都很积极，这真让人欣慰。

池田：我经常被撇下负责解释手柄的功能，我看到他们亲手试过手柄后



▲Wii独特的操作方式很快引起了人们的高度关注。

开始眉开眼笑了。那时我觉得我们做出了成绩。然后当他们决定为Wii开发游戏时，他们很快就冒出了一堆想法，他们已经在讨论该怎么做了！我对他们的神速反应很吃惊。

岩田：接下去是在2006年E3展上的演示。虽然我们已经获得了开发商的回馈，但我们更想知道消费者的反应。你们都去了E3，看到了他们的反应，情况如何？先从你开始吧，池田？

池田：首先，任天堂的展前发布会让我很感动。快结束时我都要哭了。（笑）在你们面前说这个真有点害羞呢！但是那时真是情感泛滥啊。后来看到大家对手柄那么喜欢，我又一次想要哭出来了。（笑）

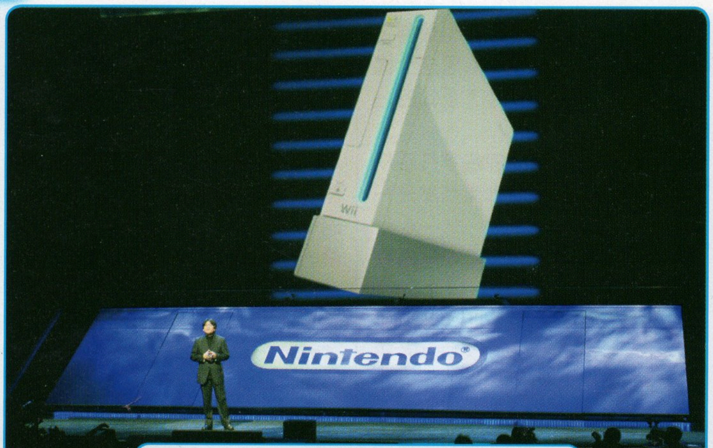
芦田：整个E3期间我都呆在任天堂展区，在之前的任何一届E3上我都没有看到如此热闹非凡的景象。

岩田：那时展区外围得人山人海，真是终身难忘的景象啊！

芦田：绝对是难以置信，大家都兴奋成那样了，包括美国任天堂的员工。玩游戏的每个人脸上都洋溢着笑容。

岩田：这是我印象最深的。“为什么大家都笑得这么高兴？”这真是太不可思议了。

芦田：那是一种体验新奇乐趣的兴奋吧？



▲E3 06是任天堂的天下。

岩田：作为开发责任者的竹田君，你对E3有何看法？

竹田：美国人啊，他们的天性就是对任何挑战传统的做法热情赞扬。但是我仍然很担心，因为我们只是刚刚完成硬件的设计。（笑）我们还有很多事情要做，我不断提醒大家这一点，让大家别被兴奋冲昏了头脑……（笑）

岩田：我们刚从E3回来，你就说：“我们还没结束呢！”（笑）硬件基本上完成了，接着就是软件方面。有什么超出了最初的预计呢？

竹田：构思新的游戏方式一直是任天堂最擅长的。虽然我们都是一个公司的，但是说真的我们的软件团队对于展现新创意实在是太厉害了。这么说可不是要拍他们马屁哦！（笑）

岩田：池田君，你是设计手柄的，看到最近完成的游戏你有什么想法？

池田：我真的被惊呆了。

宫本：在过去几年里，整个软件队伍都承受着不间断的压力，我们要想出新的创意吸引公众。但是在此过程中也有创造突破的乐趣。

岩田：让我再问最后一个问题。为什么你们都觉得任天堂能够做出这样一个手柄？

池田：因为我们是任天堂，在我们公司挑战传统就会获得奖赏，我想这就是任天堂的风格。

芦田：我觉得是内部硬件和软件部门的紧密合作。这种优势是其他公司没有的，让我们可以创造出前所未有的东西。

竹田：我也觉得，这要感谢我们任天堂的传统，或者说我们的DNA。这款手柄之所以能够成为现实，是因为我们保持娱乐新鲜感的信念。

宫本：我本人其实对新想法是有点保守的，重要的是，我们要知道我们的保守倾向，然后让我们的周围充满能够帮助我们打破传统的人。

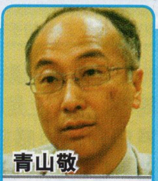
岩田：在把Wii推广到全世界的过程中，我们堆满了成箱成箱的原型、试作机、试验软件等，但是我觉得我们所有的尝试都没有白费。各种概念迅速更替，直到我们找到了能一次过解决所有问题的特殊技术。现在，没人会怀疑十字键加AB键的界面，但是在20多年前，很多人质疑这种手柄能不能玩游戏。因此只要我们按照我们觉得正确的方向去做，现在这款看起来很不寻常的手柄很有可能成为新的标准。有人用他们的一生奉献于创新的产品，能够目睹他们创造的全过程，我感到非常幸运。非常感激大家！

第三章 Wii频道诞生秘话

第一部分

全家同乐


岩田聪
任天堂社长兼CEO


青山敬
综合开发本部长 开发部


黑梅知明
情报开发本部 制作部


玉树真一郎
综合开发本部 开发部

岩田：Wii的中心是“频道”，这是其他主机从未探索的概念。现在我要讨论一下他们的开发背景，我召集了三名项目开发人员。先生们，首先简单介绍一下你们自己吧！

青山：我在IRD管理一个开发组。虽然这个部门通常是负责开发硬件，我的特别小组负责开发的东西相当于PC的操作系统。

岩田：在任天堂我们称其为IPL，即“初始程序加载器”吧？



青山：对。我掌管的小组决定Wii所用的IPL的特性和系统功能。

岩田：我要过会向你的小组问一些更具体的细节。现在黑梅君，请介绍一下你自己。

黑梅：我负责监督EAD所有软件的用户界面。简而言之，我负责软件菜单和用户界面设计。Wii是我从事的第三个项目，之前是NGC和NDS。

岩田：那么，你的工作就是负责玩家启动主机后的第一个画面喽！最后一位，玉树君？

玉树：我负责Wii菜单和“WiiConnect24”项目的指导。我还帮助管理项目有关的系统功能。

岩田：你们三位是IPL项目的核心成员，它决定了主机将包含哪些功能。不过首先，对于熟悉现有游戏机的读者来说，“系统功能”的概念可能有点模糊，那么青山君，你可以给我们大概介绍一下吗？

青山：NDS刚开机的时候显示的画面就是IPL。插入NDS的软件不会立刻加载，用户会被带到一个菜单里，选择加载一款NDS游戏、GBA游戏或者预设的PictoChat程序。这种用于启动其他程序的系统软件就是IPL。它相当于电脑的操作系统，包含了时钟等系统设定。NGC以及之前的IPL都是后台运行的，只是用于启动软件或设置系统，而NDS因为包含了pictoChat软件，用户开始注意到IPL的存在。因此读者可以将Wii的IPL视为NDS的大幅加强版。

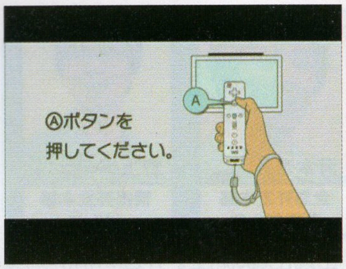
岩田：这么说Wii主机本身也有很多内置功能喽！我们成立了一个跨部门的小组决定其中的每一个功能吧？

青山：没错，Wii的系统功能无法被明确地区分为“软件”或“硬件”，因此我们从各个部门集合了25名专家……我们召开了无数的会议。

岩田：我也尽量参加了会议。它们是从什么时候开始的？

青山：大约是2005年10月期间。Wi-Fi Connection（任天堂的网络服务）的开发接近尾声，在这之前，系统功能问题都是各个部门单独讨论的。我们希望为这些讨论理出头绪，将其作为正式的公司项目。会议就是那个时候开始的。

岩田：青山君，你被指派为项目带



头人，当时你对此职责有何想法？

青山：因为它是史无前例的，我们只能从最基本开始讨论此概念的总体框架。最后，当我们确定Wii是24小时开机的主机时，我们要讨论这样的主机能做些什么，然后立刻就碰到了提供可靠服务的问题，以及建立网络基础架构和服务器。

岩田：黑梅君，你做过不少IPL，Wii的系统功能与以往的主机有什么不同？

黑梅：我开始从事频道制作时，对最终成品将会是怎样的毫无概念。我惟一知道的就是肩上扛的责任有多重！

一同：（笑）

黑梅：回顾最初的开发阶段，我记得从玉树君那里收到了很多提案。他经常说“要不这么做吧！”、“或者那样做更好……”，他对他的建议总是充满激情！（笑）

岩田：玉树，你很有“激情”吗？（笑）

玉树：这个嘛，真是不好意思啊！（笑）

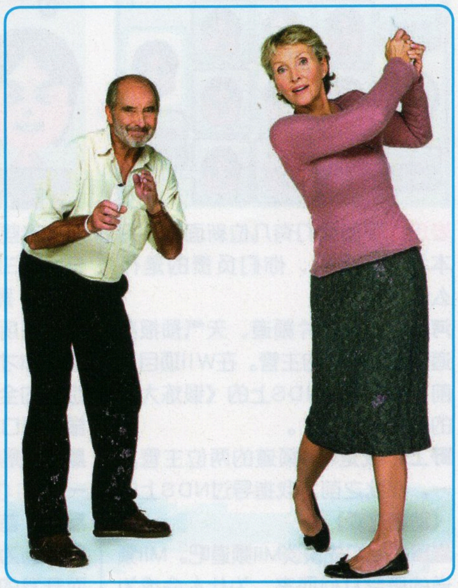
岩田：胡说！我觉得你的激情对Wii项目是很大的贡献。跟我们说说你的最初想法吧。

玉树：我刚进公司的时候经常说要做能够与奶奶一起玩的游戏。我构思了不用在客厅玩的游戏，可以在壁炉前、餐桌边、咖啡桌边，或者任何地方玩。我只想做让全家人觉得有趣的游戏。我觉得遥控器手柄应该属于咖啡桌，我花了很长时间与很多种人讨论该如何实现这一点。对于系统功能项目，我们讨论的也是类似的理念。

岩田：讨论系统功能的会议中，是从哪些方面开始的呢？

黑梅：从讨论一切开始啊！（笑）其中一点就是怎么进行文字输入。因此我们尝试了《动物之森》的系统，我们尝试在屏幕上显示整个键盘，我们还试过手机那样的键盘……

青山：在我们讨论的过程中“为整个家庭带来乐趣”这样的想法逐渐成型。我们不希望任何家庭成员感觉被抛弃了。游戏业里有一个很常见的趋势：玩家会连续好几个小时玩他们喜欢的游戏，通关之后就再也不碰了。我们希望避免这一点。



岩田：你还记得现在的这些功能中有哪个是最先确定的吗？

黑梅：我不记得那个功能是不是最先成型的，不过我记得为了明确表示Wii将会全天候开机，我们先完成了天气预报频道。你可以在早上起床的时候打开Wii，会看到天气预报的更新。这是对不熟悉Wii的人展示其概念的宝贵资源。

岩田：新闻和天气预报频道用可以理解的方式传达了我们的“全家同乐”和“每天有新意”的信息。下面我让我们看看各个频道是怎么做出来的。

第二部分

重新确定游戏机与用户的关系



岩田：想让更多人使用游戏机，就要提供更多的功能。缺点在于这样就更难用易于理解的方式表现一切了，是这样的吗？

黑梅：没错。当我们加入新功能时，都尽量避免使其难以令人理解。考虑到这一点的时候，我们想起了电器店里整排整排的电视机，一个个的屏幕显示不同的频道，整齐地排在一起，这是很容易理解的，并且令人兴奋。我们的菜单界面的灵感由此而来。

岩田：这就是“频道”这个词的由来吧？

黑梅：决定使用窗格式菜单的时候我们就决定使用“频道”这个词了。我们曾有过一段艰难的时期，那时各个部门的意见潮水般将我们淹没，我们几乎走上了死胡同。然后有人提议将它们全部整齐地堆放起来，那时有人随口说了一句：“那不就是电视频道嘛！”那一瞬间我觉得电光一闪，一切就迎刃而解了。那时我第一次意识到这种“窗格”将成为界面的主导元素。

岩田：很多决定都是这么来的吧？有人的随口之言很可能就成了突破口，特别是在想不出什么点子的时候。

岩田：Wii频道三排四列的窗口都是一样大小，但是作为一台游戏机，你们应该是希望用于玩游戏的“光盘频道”比其他所有频道更大吧？

黑梅：当然了。因为任天堂的主业是做游戏，有人可能会觉得“天气预报”、“新闻”和“游戏”频道都给予同样的比重有点奇怪。但是我们团队对此却没有什么质疑。“全家同乐”的概念是我们对此深信不疑的主要原因。另外一个重要因素是NDS获得了太多人的好评。NDS已经证明了在传统的游戏之外加上各种软件是OK的，这是设计Wii菜单画面的主要考虑因素。我们觉得这些东西玩游戏的人可以用，对其他功能感兴趣的人也可以乐在其中。

岩田：对于天气和新闻频道的一个明显的争议是它们用电脑就可以看了，有人说Wii更像是PC而不是游戏机了。你们对此有何看法？

玉树：老实说刚开始我们打算让光盘频道的面积更大，但是最后我们觉得这种想法太保守了。因为每个家庭成员的兴趣差别太大。

青山：个人而言，Wii已经改变了我对游戏机的概念，我相信它也会改变其他人对游戏的看法。Wii的频道不仅仅是最初的12个，而是可以添加到48个，也就是说用户可以逐步下载更多频道。

岩田：我们可以一直从事于频道的开发，我们是不是已经有很多有趣的频道创意了？

青山：是啊，我们现在仍然在召开策划会议，仍在讨论可以做些什么。

岩田：现有频道中最吸引你的是哪一个？你先说吧，玉树君？

玉树：唔……虽然还没有正式的名字，不过我个人最喜欢的是所谓的“购物频道”。简单的说，该频道让用户可以通过Wii购买各种软件，首先是“虚拟主机”的游戏，最后也会加入Wii的专用游戏。并且这样有利于实现岩田君常说的“定价多样性”

岩田：这个让我来解释一下吧。我希望扩大我们的游戏售价范围。例如，任天堂在5年前通常是掌机游戏卖4800日元，家用机游戏卖6800日元。现在我觉得这种方法是错的。老实说，如果所有家用机游戏都是6800日元，那么《俄罗斯方块》这种简单游戏可能永远不会有发卖的一天。我们可以通过添加30个新游戏模式让它值这个价，或者加个花哨的影片？我们不能这么做，这样问题就来了。另外一个问题是，开发成本通常取决于开发队伍的规模和开发一款游戏所需的时间，而人们愿意为游戏花的钱经常取决于总游戏时间和难度，但是游戏售价却是基本相同的。因此我一直在公司里讨论定价多样化的想法。

黑梅：我对互联网频道比较感兴趣。该频道可以用Opera软件浏览网页，我觉得用电视浏览网页很有意义。虽然你可能仍然是用电脑读博客，但是看电视时迅速查找一些有趣的东西更加方便。

最后，我们对Wii的所有提案都是与生活方式的选择相关的，目的时重新定义玩家与主机之间的关系。



第三部分

希望全世界都用Mii进行交流






岩田聪 任天堂社长兼CEO
黑梅知明 情报开发本部制作部
河本浩一 企划开发本部环境制作部
野上恒 情报开发本部制作部

岩田：下面我们有几位新面孔，河本君和野上君，你们负责的是什么？

河本：我是照片频道、天气预报频道和新闻频道的主管。在Wii项目之前，我指导了NDS上的《锻炼大脑的成人DS训练》。

野上：我是Mii频道的两位主管之一。在此之前，我指导过NDS上的《动物之森》。

岩田：我们先谈谈Mii频道吧。Mii频道的概念从何而来，为什么会成为Wii的频道之一？

野上：我从事的一些Wii软件中，都有让玩家设计自己的角色出现在游戏中的计划。在这些计划之外，还有一个项目是为NDS开发一个软件，让玩家可以设计人物的脸部，然后可与朋友交换这些脸。有一天，岩田君向我介绍了这个NDS软件，我对它的印象非常深刻，它和我之前构想的太相似了，后来就被Wii的软件采用了。当我们准备将其制作为Wii的一款独立的游戏时，冒出了使其成为Wii系统功能之一的想法……我现在仍为此而惊讶呢！（笑）

岩田：这本来是宫本茂做的一款Wii游戏，叫做《小芥子》（使用圆柱体和圆脑袋的一种日本木偶传统工艺）吧？

野上：是啊。这个创意宫本君很早以前就想实现了。最初的计划是开发三款游戏，玩家设计的相同角色可以使用到这些游戏中。Mii频道的概念就是从这三款游戏转化而来的。

岩田：黑梅，你负责整个系统功能，当所有频道功能基本敲定的时候，你才知道有个能够创建“似颜绘”的全新频道加入，你不觉得好像家门口突然来了个不速之客吗？

黑梅：是呀，我就是这么觉得！

一同：（笑）

黑梅：首先我不知道该把它放在哪里。因为它最初是为多种不同功能而开发的，我从来没有想过它会成为频道之一。说真的，即便我们已经决定将其加入，我仍然觉得到最后还是要放弃。

岩田：宫本君一直和我谈论个Mii频道那样的东西，那时我也看到了NDS的一些能够编辑角色面部的软件原型，我觉得宫本君要的可能就是这个。我把软件原型给他看的时候，他的反应很积极，所以我觉得应该进一步挖掘。然后我就把负责NDS软件开发的团队派给了野上君，这个项目就这么开始了。

野上：是啊，我们被要求在2个月内完该项目，所以要争分夺秒了！我们是在和时间赛跑。

岩田：你们面临哪些挑战？

野上：以前我做的项目都是对我自己构思出来的想法进行拓展，这次则是延续别人的想法，我只能去别人那里寻求建议。有太多的想法堆在一起，将他们理出头绪很困难。另外一个挑战是做非日本人的脸啊！（笑）

岩田：没错，那当然！（笑）开发NDS的试作型软件时，他们只设计了日本人的脸部部分，而如果变成Wii频道，当然也考虑到全世界人的面部特征了。

野上：是啊，那比我最初预想的难多了。我问了很多非日本人的意见，对脸部特征进行了大量的研究，我发现“他们的鼻子真的和日本人完全不一样啊！”

一同：（笑）

野上：说真的，很多脸部特征是日本人没有办法想像的。我们还去掉了很多脸部部件，因为我们不希望选项太多，同时又希望有足够丰富的变化。完成之后，我们让很多人进行测试，幸运的是大家的反响都很积极。

岩田：非日本人的反响呢？

野上：也很积极啊！（笑）我听欧洲分公司说，员工们经常做上司的脸部取乐呢！上司发现之后怒气冲天！因为做出来的东西和他们的脸太像啦！

岩田：我也在很多人那里看到了我的似颜绘呢！（笑）

野上：你的似颜绘越来越逼真了哦！大家都在努力找到最合适的脸部部件贴在岩田君的脸上！

一同：（笑）

野上：但是我们从来没有打算做出完全写实化的脸。我们在测试的时候意识到，虽然大家都努力做出尽可能与名人接近的似颜绘，但是轮到自己或者自己熟悉的人就不一样了。他们并不关心是否绝对准确，只要能抓住某些特征就很满足了。所以我们才减少了选项。

岩田：当然，创造了这些角色后并不代表着结束，这些Mii角色会出现在游戏中，例如《Wii Sports》。

野上：前面我就说过了，从该软件投入开发的时候，我们就希望用户创造的角色能够出现在游戏中。只要第三方开发商制作兼容Mii系统的游戏，这些角色也可以出现在他们的游戏中。更加有趣的是，Mii角色不一定是游戏的主角，他们的脸还会在群众中冒出来。例如在《Wii Sports》中，你在很久之前设计并且已经忘记了的Mii很可能有一天会出现在观众席上。并且Mii角色可以保存在遥控器手柄中，你可以把自己的Mii带到朋友家的Wii中。

岩田：将来还会有“Mii大游行”吧？

野上：简单的说Mii大游行是一个让很多玩家的Mii混合在一起的系统。你可以在“似颜绘广场”中将很多Mii排列起来，刚开始的时候你只会看到自己的Mii，然后通过WiiConnect24系统，其他用户的Mii也来到那里，同样的道理，你的Mii也会出现在别人的Wii中，不过这需要得到对方的批准。

岩田：这真是很有想法的体验啊。你们为什么决定进行这一方面的尝试？

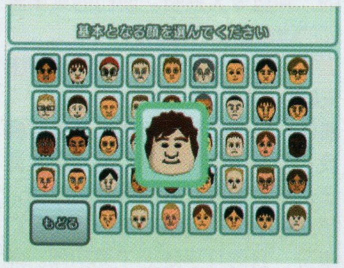
野上：灵感主要来自WiiConnect24，我个人对这种功能非常喜欢，当我考虑WiiConnect24可以怎样使用Mii概念时，就有了这种想法。我在想如果人们创造了Mii之后就不再用Mii频道那就太可惜了，但是如果能够跟全世界的Mii一起玩游戏，我想他们就有动力创造新的Mii了。他们可能会从其他人那里获得想法：“哇！他们能够做出那样的Mii！”然后自己也试着去做一个。

岩田：黑梅君，“Mii是不速之客”的最初想法现在已经消失了吧？

黑梅：……我要澄清一点，我不觉得“Mii是不速之客”啊！只是有一点点突然嘛！

一同：（笑）







第四部分

看照片的新方式

岩田：河本君，制作了两款《脑锻炼》游戏后，让你去制作一个Wii频道，你是不是奇怪为什么不派你去开发游戏啊？

河本：如果我说没那么想过的话，那就是撒谎！（笑）不过作为一个有小儿子和女儿的人，我当然拍了他们的很多照片，然后在我的笔记本电脑上整理和浏览。我知道那个很麻烦，因此我很有兴趣开发一个照片频道。所以当岩田君向我说起在电视屏幕上看照片的概念时，我觉得很高兴，因为我自己也想做这么个东西。

岩田：难怪我找你谈话之后，试作版那么快就做好了！让我很是吃惊啊！

河本：其实我在用数码相机的时候就已经有很多想法，所以对于这个项目有很清楚的思路。

岩田：而且最终版的基本结构和风格在原型阶段已经全部具备了，只不过改良了一些……这是最早完工的频道之一，很多人看到照片频道之后都意识到应该在Wii上面做什么，这样就促进了其他所有频道的开发。这就像河本和我开始开发《脑锻炼》游戏时一样。

河本：是很像。当时看到市面上的那么多NDS游戏，我经常觉得纳闷：为什么没有一种游戏只要在屏幕上写字就可以了呢？然后岩田君就找到了我，要我开发一个算术软件，后来就成了《脑锻炼》中的“计算20”模式。

岩田：当他们想要把川岛隆太先生的理论应用到NDS上时，河本君团队想到的第一个就是“计算20”。这个模式与后来的成品也很像啊！

河本：中间做了很多优化工作的，但是基本结构不变。

岩田：河本君，你是软件指导，但是你有编程的功底，这种技能是一种优势。当你有了想法，可以自己先来试试，不用起草一份计划书之类的东西。这样就让进度快了许多。我自己也有编程的背景，对此真是感同身受。

河本：是真的吗？我还是第一次听说呢！（笑）

岩田：开发照片频道时你最注意的是什么？

河本：我觉得最重要的是没有技术知识的人也能够轻松使用。开发《脑锻炼》的经历对此影响很大。我觉得我们要竭尽所能消除画面中一切可能让人搞不明白的东西。我开发这个项目的时候，经常想着一个四口之家坐在电视机前，欢声笑语地看着照片。这就跟《脑锻炼》一样。

岩田：另外一点值得一提的是在照片频道的完成版中还可以看影像。这是在最初的功能列表中没有的，你们为什么要添加这种功能？

河本：我其实已开始就希望它能看影像。现在几乎所有数码相机都可以拍影像了，因此我们要顺应这一点。另外一个重大动力是我想在Wii上看到我儿子咿呀叫的短片！（笑）

岩田：除了照片频道外，你还负责天气预报和新闻频道吧！

河本：当然了，与照片频道一样，天气预报和新闻频道的概念也是为那些不怎么玩游戏的人准备的。我希望人们能够非常流畅地对这些频道进行操作，我还意识到仅仅显示天气不会很有趣，毕竟Wii是一台娱乐设备。

岩田：如果有数字有线电视的话，只要按一个键就可以看到天气信息了吧？

河本：是啊。所以我希望做一些电视做不到的。因此我让整个地球出现在屏幕中，只要用遥控器手柄转动地球就可以看到世界各地的天气。

岩田：地球仪功能可能没有什么实际意义，但是所有人试过之后都很喜欢。那么新闻频道的概念呢？

河本：字体大小是可以自由缩放的，并且指出新闻的发生地。

岩田：又用了地球仪的功能！（笑）我希望你们在新的频道和软件上展现你们爱玩的精力！（笑）希望人们很快就会觉得48个频道不够用了。感谢你们。





第四章 《Wii Sports》开发秘辛

第一部分

真正突破性的游戏合集


岩田聪
任天堂社长兼CEO


江口胜也
情报开发本部制作部


太田敬三
情报开发本部制作部


山下善一
情报开发本部制作部


岛村隆行
情报开发本部制作部

岩田：下面《Wii Sports》的制作者们加入到讨论中，大家先介绍一下自己吧，先从你开始，江口君，介绍一下你自己吧。

江口：我叫江口胜也，隶属于EAD（娱乐分析及开发部）。我是《Wii Sports》的制作人。过去，过去我曾经在《超级马里奥世界》中开发过关卡，最近我制作了《来吧！动物之森》。另外补充一点，我还负责了《第一次的Wii》，这是与《Wii Sports》同步开发的游戏。

太田：我叫太田敬三，也是EAD的员工。我是《Wii Sports》中网球游戏的指导，我做过很多项目，在NGC刚公开时演示的那一段“100个马里奥”的DEMO是最有趣的！（笑）

山下：我叫山下善一，隶属于EAD，我负责《Wii Sports》的棒球和拳击游戏。最近我参与了《轻松头脑教室》，之前我参与了《皮克敏》一二两代，更早之前我做过《马里奥画家：天才工作室》。我是不是扯得太远了？

岛村：我叫岛村隆行，也是EAD的。我是《Wii Sports》高尔夫和保龄球游戏的指导。我三年前加入EAD，最近做过的游戏有《任天狗》。

岩田：感谢大家，现在从江口开始吧，能够向我们描述一下《Wii Sports》的开发是怎么开始的吗？

江口：最初是从遥控器手柄的开发中衍生出来的，我们做了很多试作软件看它的潜力如何，其中包括山下设计的棒球游戏，以及太田想到的网球游戏。

岩田：这么说刚开始的时候没想过要制作《Wii Sports》喽？太田君，你是怎么想到制作网球试作软件的？

太田：我们有一个小编程团队专门制作各类试作软件，我就是其中一员，那时遥控器手柄的功能还没有最终确定，因此我们有很多种手柄样品，我们为每一种都开发了试作软件。网球游戏也是这么来的。当遥控器手柄确定成为棒状后，我们很快就想到了网球游戏。还有很多试作软件的创意最后都加入到《第一次的Wii》里面了。

岩田：不断制作新试作软件是怎样的过程呢？一直有各种手柄送来，所有的设计都是闻所未闻的，因为没有一个能够保证成为产品推出，你们只能依靠自己的本能和灵感了吧……

太田：是的，那其实很有趣！并且由于最终的目标不是制作一个完整的产品，因此我们可以在得到一定的反馈之后就停止某些工作，这意味着我们的开发周期非常快，并且可以不断地将我们的创意投入使用。那真是充满乐趣的工作呢！

岩田：就是说你把时间都花在自己最喜欢的东西上面了！（笑）听起来真是很梦幻的工作啊！

太田：或许是吧！（笑）

岩田：山下君，棒球游戏的开发是怎样的？

太田：老实说，做这个的主要原因是大家都没有做过！（笑）我看过大家做过的所有试作软件，可就是没看到棒球游戏，所以我决定做一个，感觉棒极了。

岩田：那么岛村君的高尔夫球游戏

是怎样的？

岛村：高尔夫球原本是其他游戏中的迷你游戏，不是完整的高尔夫游戏。为了把它做成完整的高尔夫球游戏花了不少功夫呢！随着太田和山下的项目逐渐完成，渐渐的就产生了做个“体育合集”的想法，我很幸运能够加入到他们中间。

岩田：将很多游戏集合起来，听起来简单，但其实是很难的吧，江口君？

江口：因为试作软件真是太多了，你简直可以称之为“混乱”！（笑）

岩田：我也当过制作人，我知道这对于负责把一切拼凑起来的人来说简直是噩梦！（笑）这就像把各种看起来很可口的原料乱七八糟地放在各处，但是他们还没有被巧妙地混合起来做成食物。

江口：太对了！我一直烦恼于“如何把这些原料烹调成美味献给客人”。那时宫本茂君也有同样的烦恼。然后有一天，他在一张纸上写下了理清混乱局面的计划。我从来没见过他那么做，当我看到他写的东西时，我想：“这肯定就是他头脑内部的样子！”

岩田：我曾经让他把《皮克敏》的详细计划书给我看，但是他给我的却是一张小纸条，两边潦草地画了点东西。你也知道了，宫本茂只有在项目遇上了真正的麻烦甚至绝望的时候才会参与其中，然后他会突然拿出他的小纸条递给制作人！（笑）但是做《Wii Sports》时他这么早就把纸条给你了啊？

江口：是啊！我觉得宫本君肯定很想让我们在Wii首发之前一定要把这个做好。

岩田：那么纸条上到底写了什么？

江口：这个我可不能说哦，但真的是一张很凌乱的图表！（笑）

一同：（笑）

岩田：那里面是不是有宫本君现在经常说到的“健康包”概念？

江口：是的。从“健康包”到将家人联系到一起的想法，他好像把脑子里所有乱糟糟的东西都写在纸上了！（笑）但是说真的，他把我们需要做的一切都写到了纸上。他将我们所有的试作软件大致分为体育游戏和全家同乐型游戏。后者成为了《第一次的Wii》，纸上还写着要把这些游戏与遥控器手柄捆绑销售。这小小的一张纸条成为《Wii Sports》开发的起跑线。

岩田：顺便问一下，那时你已经负责这项目了吗？

江口：还没有啊。

岩田：这么说你看到那张纸条的时候还不知道你将负责将此任务实现？（笑）

江口：我绝对是一点都不知道啊！（笑）

岩田：宫本君第一次向我解释这个游戏合集的概念时，我觉得我们已经找到突破口了。过去我们开发游戏的思路是这样的：如果我们觉得能够做一个网球游戏，就会首先将其润色，使其成为一款单独的游戏。我们会加入很多游戏模式，从网球协会购买授权，或者加入马里奥。这是最明显的方式。

江口：我们最后之所以没有这么做，主要是因为我们觉得要尽快完成这个产品。因为《Wii Sports》是向用户展现遥控器手柄乐趣的最佳游戏。因此我们不能把它的规模做得太大，你以前也说过：“不是每个游戏都要成为百科全书。”他虽然不是有史以来最惊人的游戏，却是一个能够以其内容的优点，用简单而具有深度的特点获胜的游戏。



第二部分

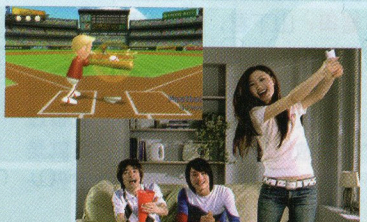
谁说它要走真实路线了？

岩田：《Wii Sports》与Mii频道浑然天成，估计没人想到他们是分开做的吧？在此之前，关于《Wii Sports》中应该采用怎样的角色有过漫长的讨论吧？

江口：是的，首先Wii最重要的概念之一就是要与每个家庭成员产生关联。我们觉得最好的办法就是让游戏人物长得就像玩家或者家人。

岩田：最初你们甚至认真地考虑过让玩家用数码相机将自己的脸拍摄下来，将照片通过SD卡传到Wii里，然后将脸的照片贴到游戏角色的脸上。

江口：但是我们意识到没有多少人会这么做，除非有人先帮他们做好了。就在那时，我们从宫本茂那里听说了“小芥子”的概念。宫本君对这个已经说了很多年了，并且已经做出了类似于小芥子人物的非常简单的模型。太田君和很多其他玩过试作版的人都说他们在玩的时候真觉得“那就是我啊！”



太田：在试作阶段，所使用的人物是非常扁平的、简单的模型。那是因为我们组没有设计师！

岩田：我知道了，因为你们组只有程序员！（笑）

太田：但是仅仅是这些简单的模型，觉得还是少了什么东西。刚好NDS的似颜绘软件那时候刚刚完成了。

岩田：在讨论Mii概念的过程中，我们也不能忘了山下君很早以前做的《马里奥画家：天才工作室》，那到底是一款怎样的游戏？

山下：这是为N64的磁碟机外设64DD开发的一个软件，《马里奥画家》其实是一系列软件，让玩家自己设计人物。确切地说该系列共有三款游戏。《绘画工作室》可以画图，《多边形工作室》可以创造3D模型，而《天才工作室》可以创造自己的角色。我负责的是《天才工作室》项目，呃……那真实很艰难的项目啊！

一同：（笑）

山下：当时已经有直接使用照片的技术了。但是那时没有SD卡，因此整个过程很复杂。玩家要用GAMEBOY相机拍照，然后用一种叫做“捕捉卡”的周边连接到64DD。让玩家千辛万苦完成这一切已经很困难了，更困难的是还要把这些角色用到游戏里，我们试过很多创意，很多迷你游戏……有一种让人在球上面移动的游戏类型叫什么来着？

岩田：应该是“玉乘”吧！

山下：对，就是“玉乘”！我们坐了一个玉乘迷你游戏，还有一个电影模式。但是到最后我们还是没有办法让实际游戏中使用这些角色。现在回想那个时候，那时我还是公司的新人，老实说那对我来说太辛苦了。因此当我知道要为Wii做那种东西时，我的第一个念头是“不要啊！”

一同：（笑）

山下：但是当我知道Wii的整体概念时，我意识到这是个好主意。因为十年前做《天才工作室》时，我们还没有全家同乐的概念，那时我们觉得有趣的地方是可以制作和操纵3D画面。经过了10年，这种创意回归本源，Wii继承了最精华的内容。

岩田：那时NDS的软件已经出现并且可以运行了，看过的人都说：“这正是我寻找已久的！”如果不是它估计不会这么快吧。

山下：其实在《天才工作室》之后还有一个《Stage Debut》。

岛村：这个游戏可以创造长得和自己一样的角色，但是更注重对角色的装扮，可以选择的服装和饰物有好几百种，用户可以做出细节非常丰富的人物。但是最后它未能得见天日，它的问题是……你把这些角色创造出来后能干什么用呢！

一同：（笑）

岛村：所以当我听说《Wii Sports》中要用似颜绘时，我的念头也是“不要啊！”

一同：（笑）

岛村：我们觉得就算有很多迷你游戏，人们也很快就会玩腻的，最后他们就再也不会使用自己创造的角色了。这个问题在《Wii Sports》中迎刃而解，因为这款游戏让玩家很容易融入其中，觉得自己仿佛就是其中的一部分。

岩田：但是小芥子这样的形象太不真实了，你们不觉得有点不安吗，不觉得太简单了吗？

岛村：我觉得很精确啊！就是因为简单，所以才与创造个性化角色的概念匹配。面部特征经过高度简化提炼，只要将眼睛和眉毛稍微移开一点点你就可以做出一个山下君了！（笑）

山下：说起来，有一天我们带来了一家人体验《Wii Sports》希望倾听他们的意见，我们提前做好了每个家庭成员的Mii，把他们乐坏了。当老奶奶在棒球游戏中接了个好球，大家都超兴奋！他们都说“快冲啊！奶奶！”

第三部分

玩着有趣看着同样有趣的游戏

岩田：我们E3上公布的那个《Wii Sports》版本中只有网球、高尔夫和棒球这三种运动。后来保龄球和拳击也加入了，这是这么回事？

江口：因为《Wii Sports》是一个将会在全球范围销售的产品，网球和高尔夫是全球流行的运动，但是棒球在欧洲并不是很流行。最初我们觉得3种运动已经够了，但是在棒球没有多少人玩的国家，他们实际上只有两种运动了。因此我们觉得应该加入其他运动。

岛村：我们还考虑对体育不大感冒的妈妈们也想尝试的运动。于是就想到了保龄球，我们让程序员很快做了个试作版，他们只用了几天就做好了，当大家把球扔向球道的那一刻开始就爱上它了。

江口：拳击的计划也是那个时候开始的。因为双截棍和遥控器手柄都将是Wii附带的。老实说我们本来只是想从保龄球和拳击中选择一个更适合的，我们还开玩笑说把剩下的留给《Wii Sports 2》，但是后来我们觉得两个都很好，简直无法取舍了。

岩田：很多人已经觉得《Wii Sports》非常容易上手而且好玩，但是似乎老玩家可能很快就会丧失新鲜感。

太田：对于习惯开发“传统”游戏的人，我知道网球需要把含更深刻的内容才能吸引玩家。我的第一个想法是球的运动路线会因为玩家挥舞手柄的方式而改变。

岩田：我现在还不大清楚为什么球的运动会如此千变万化呢！

太田：简单的说，是因为我们加了很多想法进去！（笑）操作种类其实是非常多的，甚至可以说你不可能两次打出一样的球。还有一点更加“游戏化”的元素是我们设计了60多个电脑控制的角色让玩家挑战。游戏角色是相当强大的对手，需要你不断掌握新技能才能将其击败。

岛村：我还记得在举办Wii Preview展会时发生的一些很有趣的事情。当观众到来之前，我对任天堂展台的展台小姐们进行了拳击游戏的简要演示，然后告诉她们“躲避之后出拳是最好的”，她们好像很喜欢的样子，在整个展会的过程中，她们一直与观众对打。她们很善于反击，我不得不告诉她们对观众要温柔一点！（笑）

山下：在任天堂的员工中，《Wii Sports》的比分大赛非常激烈。

岛村：经常有这样的对话，人们会问对方：“你的分数是多少？”或者会有人偷偷去看别人的分数，然后吓一大跳。这种乐趣让人回忆起FC时代。

岩田：这种事情确实很久没有过了，可能在如今的游戏中，分数已经失去了作为讨论话题的价值。下面我想讨论一下Wii的游戏开发工具，或者说由与任天堂合作的国外软件公司开发的中间软件。通过这种工具，制作使用遥控器手柄的游戏变得非常容易。竹田君，我知道你很忙，很感激你加入我们的讨论。

竹田：这是我的荣幸。任天堂对于开发工具投入的精力不比游戏软件少。当我们推出N64主机时，那是一个激烈的变革期，游戏从二维进化到了三维。回顾那时的开发过程，包括外部软件开发商在适应这一过程的速度上有很大的不同。我们担心Wii也会出现良莠不齐的情况，在任天堂我们有太田那种对新主机进行大量基础研究的人，因此我们没有什么担忧的，但是毕竟还是有很多不熟悉的人，因此我们觉得应该给开发商提供实用的工具。另外我们希望很多没有编程知识的人也会用这些工具，从而能够将他们的想法很快应用到游戏中。我们提供的是一种全新的操作界面，因此就要有全新的开发技术。

太田：如果一开始就有这种工具的话，《Wii Sports》里面收录的游戏肯定更多。

江口：那样的话制作人的日子就更不好过了……

一同：（笑）



第五章 《塞尔达传说：黄昏公主》的幕后故事

第一部分

推翻原有的构想



任天堂社长兼CEO



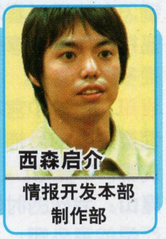
情报开发本部长



情报开发本部制作部



情报开发本部制作部



情报开发本部制作部

岩田：《塞尔达传说：黄昏公主》的参与开发者很多，因此我希望尽可能多的开发人员加入到讨论中。首先是6位在本项目中首次成为组长的年轻员工，最后再和青沼英二及宫本茂详谈。先让我们的年轻开发者自我介绍吧。

尾山：我是来自EAD的尾山佳之，主要负责设计《塞尔达》中的敌人，此前我曾经参与了《梅祖拉的面具》、《口袋妖怪竞技场2》、《路易鬼屋大冒险》、《风之杖》、《皮克敏2》和《四支剑》等游戏。

西森：我叫西森启介，隶属EAD。我负责设计林克。之前我负责设计了《风之杖》中NPC的动作，以及《马里奥赛车：双重冲击！！》中的角色。

北川：我是EAD的北川幸治，这个项目中我刚开始是迷宫的首席设计师，中途接手了所有迷宫的指导，为玩家设计谜题和其他挑战。此前我做过《路易鬼屋大冒险》中的地形，《风之杖》中的迷宫，以及《皮克敏2》的游戏LOGO。

宫城：我是EAD的宫城晓志，负责战斗场地设计和管理战斗场地设计团队。之前我参与的主要项目是《阳光马里奥》和《皮克敏2》，在这两个项目之前我被叫去参与《风之杖》的地形画面制作。

富永：我是EAD的富永健太郎，与北川一样负责谜题指导，不过是战斗场地部分的谜题设计。之前我负责的是《风之杖》中宝箱和敌人的位置摆放。之后写过《马里奥赛车：双重冲击！！》的文本。不久前我参与了《四支剑》的调试，以及《超级马里奥64 DS》的指导工作。

京极：我是EAD的京极绫，负责《塞尔达》的整个脚本，以及策划一些NPC的事件。之前做过《四支剑》的脚本。

岩田：我们曾经计划在2005年底推出《黄昏公主》，但是当我们进入完成前的最后阶段时，我们决定将项目延期一年。这个决定就像在一场长跑的最后将终点线再推后很远，我想对大家来说这都是很艰难的吧。你们对此都有什么看法？尾山君先说吧。

尾山：最终决定延期的时候，我一方面感到轻松了，因为我们有更多的时间来做这款游戏，但是另一方面意味着下一年还要做同样的游戏。但是最后能够将游戏做得更好的喜悦感压过了负面情绪。因为在E3 2004首次公开预告片的时候，我已经意识到人们对它的期待。

岩田：全世界都希望它成为有史以来最出色的《塞尔达》是吧？你们对于这样的期待很有压力吧？

尾山：从开发规模来说它甚至超过了《时之笛》，我觉得与其匆忙推出，还不如多花点时间做得更好。



情报开发本部制作部



情报开发本部制作部



情报开发本部制作部



情报开发本部制作部

岩田：你觉得呢，西森君？

西森：我很高兴能够有更多的时间，做《塞尔达》这样的游戏，你想结束开发的惟一理由就是期限已至，也就是说，这样的游戏只要有时间就能不断做得更好。因此时间越多，我越开心。

北川：老实说我也是为数不多的听到延期后很高兴的人之一。项目刚开始的时候，青沼君已经告诉我要做多少迷宫，如果按照原先的时间计划简直不可能做完。《塞尔达》游戏中迷宫一直是最重要的部分。

岩田：将原本是NGC的游戏制作为Wii的游戏，这样的决定你们是怎么看的？

尾山：老实说刚开始我怀疑我们能否做到。毕竟它们是完全不同的主机。最初小组内也有很多反对意见，因为大家觉得他们熟悉的NGC手柄更适合这款游戏。这是很正常的想法。每一周都有新的操作方法摆在我们面前，那时我对那一点都不关心。青沼君在2006年E3展期间才在不断的尝试中确定了现在的规格，我试过了那个版本后才认识到它是多么有趣，从那以后我们的最终调整过程就变得很快了。

西森：人们第一次玩过Wii版后，都会很对该作原本是为NGC开发的而惊讶，仿佛它本来就应该是从一开始就为Wii开发的。当决定制作成Wii版的时候，我还担心这么少的按键怎么能玩《塞尔达》，最后感谢遥控器手柄，享受这款游戏的方式更多更有趣了。

岩田：传说中宫本茂有“将一切推翻重来”的恐怖习惯啊！（笑）说说嘛！不要怕！

尾山：我做的时候还没有碰到过太严重的意外啊！（笑）所以我就觉得：“为什么大家都这么说呢？难道……”

岩田：难道你也想试试？（笑）

尾山：具体的说，比如说敌人的力量，他经常会建议：“他们太简单了”或者“这个太弱了！”我觉得最有用的建议是“普通玩家会这么觉得……”因为当你每天都在做游戏中的敌人时，很容易迷失方向，最后把游戏做成只有专家才能享受到乐趣。但是宫本君总是能够从普通玩家的角度看事情。

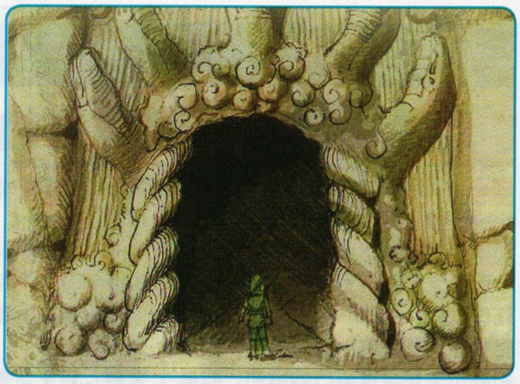
西森：我也听说过很多宫本君的故事，因此当我在游戏的最后调试阶段时，一直活在恐惧中，担心他在最后一刻又把一切推翻了。

岩田：“一直活在恐惧中”啊！（笑）

西森：我坐在青沼身边时，宫本常常偶尔路过，讨论各种东西。我很喜欢听他们讨论。但是和尾山君一样，一直都没有对林克的设计或移动的“推翻”。在整个开发过程中，我们从他那里得到了很多宝贵的指导意见。他的建议通常是：“这样做会更好！”我记得很清楚的一个建议是狼的设计，因为林克在游戏中会变成狼，所以玩家有时候是控制四条腿的动物，宫本茂说：“一直看着四条腿动物的身影不好玩”所以他让我们做一个骑在狼身上的东西。

岩田：原来骑狼的角色不是为了讲述剧情而加入的啊！这果然是有工业设计背景的人才有的想法。就像耀西之所以是恐龙，不是为了让马里奥骑恐龙，而是那个时代的技术限制决定了恐龙这个形象更容易表现。不好意思，把话题扯远了！（笑）

北川：我觉得之所以没有被宫本“推翻”，是因为延长了一年开发时间，不断有新创意加入，所有没有空间让他“推翻”了。



宫城：我负责的战斗场地设计变化的地方并不多。但是我觉得宫本君向我们施加他的要求，是为了保证我们所做的一切有最基本的《塞尔达》感觉。他其实是在最后阶段经过大量的小细节修改使其成为真正的《塞尔达》。他让我觉得想要当个游戏制作人果然还是要继续努力啊！（笑）

富永：我们在E3上展示的那个版本里，可以在游戏中的第一个村庄中转悠。虽然那是专门为E3设计的，但它是一个完整的关卡，将它做到《塞尔达》主体游戏中需要很多调整，我们不知道该怎么做。宫本君就在这个时候给了我们很大的帮助。因此我觉得他不是在推翻，而是为游戏创造了新东西。有一个很大的变动是与主线剧情无关的分支事件。我们做的分支事件本来是可以任意选择的，但是到了项目很后期的时候，宫本君提议使其与剧情主体有关，当时这在员工中造成了轩然大波！（笑）但是当我们最终做好后，发现这些事件主线游戏完美融合在了一起。我想这应该就是所谓“推翻”的一个例子吧。

岩田：你呢？京极小姐？

京极：我是肯定经历过被推翻的事啊！（笑）有一个必须彻底改变的原因是在第一个村庄中，很多东西是NGC版特有的，而在游戏初期必须要向玩家传授很多东西才能让他们充分享受Wii版。刚开始是让玩家在村里待一天，最后变成了3天。我们拿到了一张写有详细计划的纸条，可以说是“宫本君的三日计划”这样的纸条……

岩田：一份“详细计划”？那就是他要进行大变动的征兆啊！

一同：（笑）

京极：那真的是在开发很后期的阶段了……准确的说是在2006年E3展之后……游戏的本地化工作已经展开了。同然要进行这样的变化，我真是无语了……程序必须更改，道具数量增加，人物所放的位置也要变更。战斗场地设计也要进行一些调整。而且，人物所说的每一句话都受到了影响，因此我要发狂地与欧洲和美国方面联系，告诉他们：“那个村子要完全变掉了，请等待几个星期！现在什么都不要翻译！”

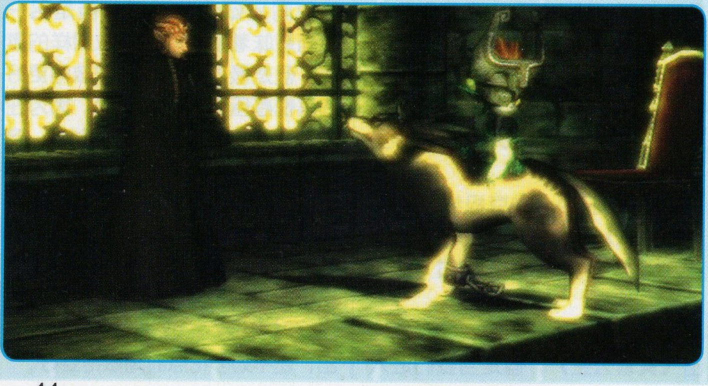
一同：（笑）

京极：然后我们就开始着手修改了，当我觉得终于及时完成的时候，又一次被推翻了，这次是决定分支事件与主线剧情搭边。然后我再次和全世界联系：“又要改动啦！”我觉得我们是一直被推翻啊。当游戏终于赶在发售前做完的时候，我想：这可真是塞尔达的“传说”啊……

一同：（爆笑）

第二部分

做120%的《塞尔达》



宫本：和员工们的访谈进行的如何呀？是不是说了我很多坏话？

岩田：我们本来很欢迎你参加的！可是你最后却决定不来了。

宫本：我觉得没有我他们会说得更痛快一些吧。我想知道他们是怎么说我的。

岩田：你错过了很多有趣的东西啊！关于你的“推翻一切”有很多看法哦！（笑）

宫本：我觉得这次没推翻什么呀？是吧青沼？

青沼：呃……这个嘛……（笑）

岩田：通常在访问一开始我要先让大家介绍自己，不过对于你们二老我看没什么必要了吧！（笑）先从青沼君开始吧，《黄昏公主》最初的想法是什么？

青沼：我最早想到的主题自然是制作《时之笛》以来第一个真实版的《塞尔达》，我希望对《塞尔达》的概念进行一定的改动。因此在很早的时候我就提出要让林克可以变化成狼。至于为什么选择狼，其实只是因为那时候刚好想到。然后宫本君跟我说：“做四足动物比双足的人要难得多哦！”（笑）我其实刚开始的时候并没有想过要做这么大的规模，但是员工们好像都想做个超大的《塞尔达》，随着开发的继续，项目越来越大，在开发中途，我觉得它已经有点难以掌握了。那时我们能做的只是将所有的地方填满有趣的元素。当做完

之后，我觉得对于习惯于看《指环王》这种史诗大片的一代人来说，要设计一个真实可信的世界，必须要有那样的规模。

岩田：《黄昏公主》延期了一年，这实际上是我第一次建议宫本君将一款游戏延期长达一年！（笑）但是我知道了大多数人都希望让它成为有史以来最优秀的《塞尔达》。

青沼：你还提出了“120%的《塞尔达》”这个说法吧？

岩田：如果你要问我什么是100%的《塞尔达》，什么是120%的《塞尔达》，我可能会说不出来，但是我知道的是要做最好的《塞尔达》。于是就有了120%这个过分的要求。

宫本：当我在想该把多出来的时间重点放在哪些方面时，我觉得天旋地转了。3D建模团队在不断扩大游戏规模，但是实际游戏内容却没有跟上，游戏就会变得太“疏”，而《塞尔达》的特征在于完美的“疏密平衡”，只有控制了疏密的平衡才是《塞尔达》，这可能不局限于《塞尔达》……而是“任天堂式”游戏开发方式……

岩田：你说的是“宫本茂式”开发方法吧！

一同：（笑）

青沼：我曾制定了一条规则：“如果宫本君对同一件事说了三遍，我们就一定要将它改掉！”说第一遍的时候，我会先自己把问题搞清楚；当我正在想的时候，他会问我第二遍，这时我会想他真的想做出修改，但是我仍然有明确的计划，并且还有其他的事要处理，因此这事要慢慢来。这时宫本君会说：“你怎么还没改掉啊？”这就是第三次警告了！（笑）那时这个问题就会变成首要任务。一直以来我们都是这么做的。但是这一次我没有那么浪费时间了，他指出来的第一次，我就觉得没有选择，必须要改。

宫本：（笑）

岩田：你是不是经常收到宫本君的“悲情邮件（*注）”啊？

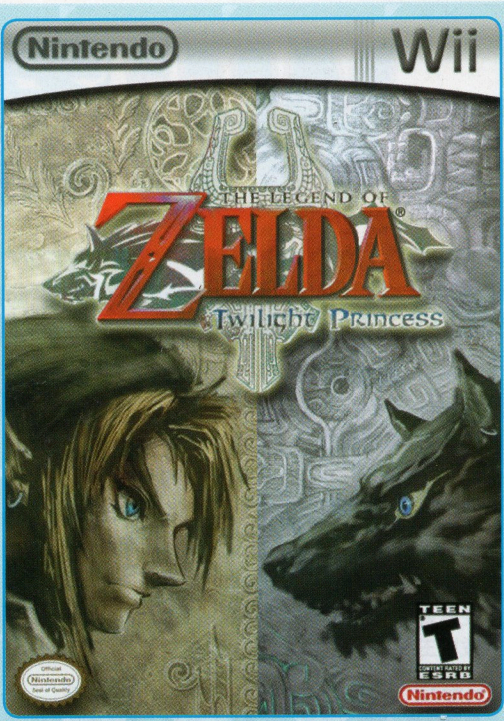
青沼：何止是收到“悲情邮件”啊，我的手机还经常收到一些短信，告诉我哪些地方需要修改！有时候我正在去上班的地铁上，突然手机就响了，一条来自宫本君的短信写着：“关于我们上次讨论的那个系统……”！（笑）

岩田：（笑）

青沼：而且不仅是一条，经常是一下子收到4条！然后我就在车内朝着列车前进的方向跑起来了，想着“我得赶紧做事去了！”（笑）后来我才知道宫本君给我发短信的时候其实正在参加一个重要的会议！

宫本：因为没有时间可以浪费了，时间在一秒一秒地流逝啊……（笑）

青沼：宫本就是这样的人，当他想到什么事的时候，总是等不及和你当面交谈，所以他的很多指示都是通过电子邮件传达的。



*注：宫本茂经常在游戏开发的后期阶段向开发人员发送电子邮件，指出自己不满的地方，这些邮件被任天堂员工称为“悲情邮件”，因为意味着需要在开发后期进行痛苦的修改。

第三部分

所有人的《塞尔达》



岩田：每次我友情参与测试《黄昏公主》时，都会这么想：“真是难以置信啊，竟然连这个也加进去了！”

宫本：我经常半开玩笑地说：“在这款游戏中，就算是梯子的侧面也有花样繁多的款式！”（笑）虽然当你沿着梯子往上爬的时候是看不到侧面的！

青沼：宫本君，难道你是暗示开发团队的管理不力吗？（笑）

宫本：你在那方面花了多少时间？（笑）

岩田：让我们忘了这样的小细节吧！（笑）

青沼：同意！（笑）

宫本：大家都知道《塞尔达》游戏中经常有可以被玩家砍掉的路标，本作刚开始的村子里也不例外。不过在这款游戏中，你终于可以将砍掉的部分捡起来了！

一同：（爆笑）

青沼：当然，如果你将它们扔到河里还会浮起来。

一同：（笑）

宫本：我们之所以让玩家能够将砍掉的路标捡起来并且带走，是因为河边没有路标。

青沼：是呀！（笑）

宫本：《塞尔达》中有很多这样有趣的细节。你可能会问为什么要做这些东西。其实在开发早期阶段，故事的整体方向和细节都没有确定，因此开发团队专注于制作一些不管剧情怎么发展都可以用的东西。当游戏框架确定之后，你自然想要把已经做好的东西都加进去，希望尽可能减少浪费。玩家在游戏的时候到处转转，就会发现很多主要游戏地区之外隐藏着很多有趣的东西。

岩田：不过我们不能称此为游戏的主要卖点吧！（笑）

青沼：花点时间到处走走的话，你会想“这真是一个活生生的世界啊！”但是单靠这个不足以成就一款出色的游戏……（笑）

宫本：不过这些细节虽然在游戏的时候不一定会被看到，但我还是要对制作这些精妙细节的员工表示敬意！（笑）

青沼：因为我们希望让人感觉海拉尔大陆是一个真正的、有生命的世界。这款游戏会让你得到一百多个小时的丰富游戏经历，所以肯定是物超所值的哦！

宫本：而且我们所说的一百多个小时可不是浪费在练级上面……就算是让你收集银币，也是会充分发挥你的想像力哦。所以这是将让你乐此不疲的游戏。

青沼：而且就算是宫本那一代人都很适合玩哦！（笑）



Wii至尊游戏年鉴

(2006年11月19日～2007年8月27日)

游戏索引 GAME INDEX

英文类
Monster 4×4 52
SD高达 极速铁锤 50
Wii Sports 46
Wii轻松头脑教室 57

B
拜访罗宾逊一家 54
变形金刚 57
波斯王子 宿敌之剑 54

C
超级猴球 香蕉闪电战 47
超级纸片马里奥 55
赤钢铁 49
炽热天使 二战中队 54

D
大金刚 喷射木桶赛 58
第一次的Wii 50

F
飞龙传奇 55
飞翔之翼 51
分裂细胞 双重特工 49
疯狂卡车 49
疯狂农场 50

G
孤岛惊魂 复仇 51

H
哈利·波特与凤凰社 57
海贼王 无尽的冒险 55
合金弹头精选集 52
火焰之纹章 晓之女神 53
火影忍者 疾风传 激斗忍者大战EX 53

J
机动战士高达 MS战线0079 59
极品飞车 卡本峡谷 49
极限滑雪 视线模糊 53
加勒比海盗3 世界尽头 55
降世神通 47
教父：黑手党版 54
尽情摇摆 59
巨虫魔岛 50

K
口袋妖怪 战斗革命 57

L
蜡笔小新 51
雷曼：疯兔危机 48
料理鼠王 57
龙珠Z 武道会2 48
露珠的冒险 58

M
马里奥聚会8 56
马里奥足球 激情四射 59
漫画英雄：终极联盟 48
魔法飞球 51
墨丘利神之杖Z 双超执刀 50
牧场物语 安详之树 56

N
能源小精灵 51

Q
汽车总动员 49
犬之岛 55

R
忍者神龟 53
荣誉勋章 先锋 54

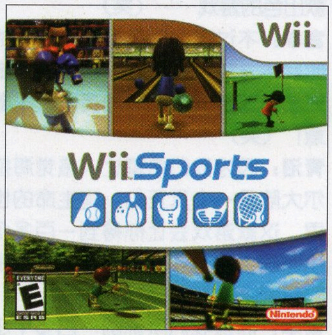
S
塞尔达传说 黄昏公主 47
神奇四侠2 银影侠 57
生化危机4 Wii版 56
使命召唤3 48
手舞足蹈 瓦里奥制造 52
死神BLEACH 白刃的轮舞曲 52
四眼天鸡 王牌行动 52
索尼克与秘密指环 54

T
托尼滑板 山道比赛 47

Y
一步神拳 57
异形症候群 58
银河战士Prime3 堕落 59
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 58
缘日达人 51

Z
炸弹人世界 53
蜘蛛侠3 55
致命格斗 末日战场 55
罪恶装备XX CORE 58

Wii Sports

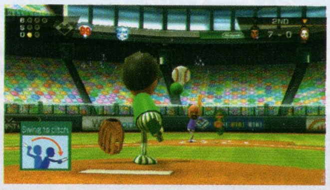


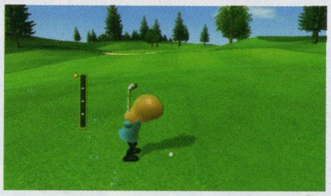
在美版Wii的销售中，《Wii Sports》是随主机免费赠送的，不过可千万不要因此以为这只是

SPG
■发售日：2006年11月19日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★★★★

一款小品级的游戏，本作精良的制作水准与极高的游戏性绝对会令你乐此不疲。游戏由网球、棒球、保龄球、高尔夫、拳击这五个环节构成，每个小游戏的操作方法都简单易懂，称其为“傻瓜式”亦不为过：规则大幅简化的棒球、最容易上手的网球、轻松体验挥杆快感的高尔夫、最能引人投入其中的保龄球、快速疯狂连打的拳击……这些由Wii带来的体感操作绝对会令你体验到非同一般的游戏乐趣和运动时的愉悦快感，这是以往任何游戏都无法带给你的感觉。如果说Wii引领的是硬件操作上的革命，那么《Wii Sports》则无疑是革命队伍中的先行军，它蕴涵着无数可能。不过需要提醒大家的是，由于除了拳击外其他四款游戏均不需要用到双节棍手柄，所以游戏前会有画面提示你将手柄取下，这一点请尤其注意。

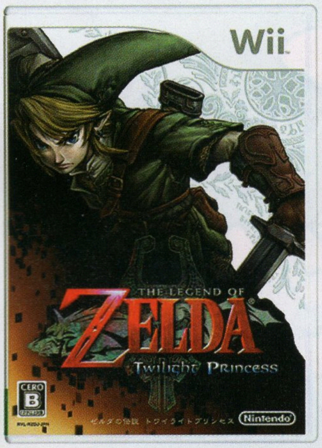








塞尔达传说：黄昏公主



A·RPG

■发售日：2006年11月19日　■对应玩家年龄：12以上
■发行：Nintendo　■游戏人数：1人

推荐指数：★★★★★

《黄昏公主》原本是作为NGC游戏开发的，但是在玩家的呼吁下最终作为Wii的首发大作登场。本作中的林克第一次以成人的外貌出现，在神秘的米迪娜的帮助下拯救了海拉尔大陆。游戏中的林克能够拥有变身为狼的能力，从而能够解开一些在人形态下无法解开的谜题。紧张激烈的骑马战斗在本作中将会占据重要地位，除了骑马与同时杀过来的大批敌人战斗外，还要与巨大的BOSS作战。Wii版和NGC版最大的区别就是玩家需要使用体感来控制林克的大部分行动以及使用相应的武器和道具。通过用Wii控制器可以最大程度地模拟出林克挥剑、防御、钓鱼、射箭等动作，同时又不会让人感觉十分费力。为了方便玩家的习惯，林克第一次改成了右手持剑，所有的场景与机关都与NGC版相反。无论是室外场景还是迷宫内部，其设计的精致程度都达到了系列的最高水准。另外游戏还拥有丰富的收集要素，剑技、黄金昆虫、心之碎片以及挑战试炼洞等等都让游戏的可玩性大大提高。

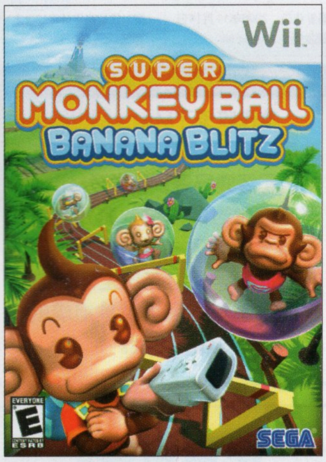








超级猴球 香蕉闪电战



ACT

■发售日：2006年11月19日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：SEGA　■游戏人数：1～4人

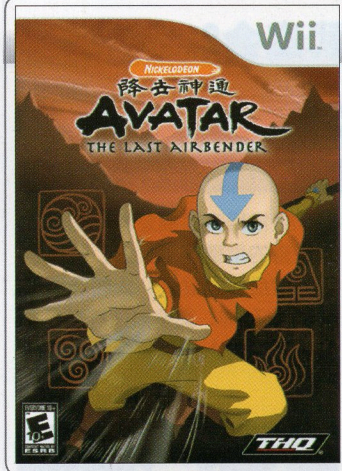
推荐指数：★★★★☆

虽然早在PS系主机的模拟摇杆上我们便已经领略过“控制平台让猴球滚落”的新奇玩法，但Wii上的这款作品则带给了我们更加生动形象的切身体验，遥控器手柄的灵敏度也在本作中体现得淋漓尽致，手腕稍有晃动带来的效果会完全体现在游戏中——如果是多人同乐的话，相信你一定会为同伴的“丑态”乐不可支。游戏的整体难度较高，很多关卡需要极大的耐心与毅力（甚至一点点运气）才能通过，但成就感自然也是无与伦比的。游戏中还附带了几十个迷你游戏，五花八门无所不包，几乎用到了Wii手柄的所有玩法，且对抗性极强，用来和朋友对战再适合不过了。





降世神通



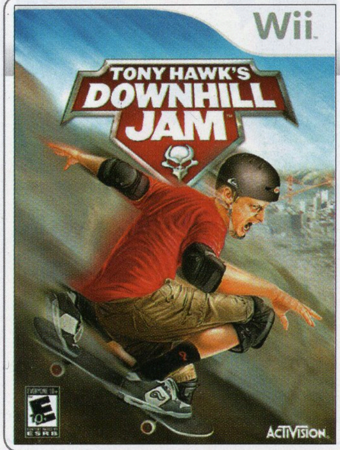
ACT

■发售日：2006年11月19日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：THQ　■游戏人数：1人

推荐指数：★☆☆☆☆

根据美国热播的动画片改编，很有中国传统神话色彩，讲述世界被气、水、火、土四大神力所支配，拥有四种神力的人被称为神通，具有拯救世界的能力。游戏使用了中国水墨画的画面风格，给人以亲切感，不过画面较为简陋。本作还融入了RPG元素， 例如将手柄作为笔刷，根据记忆画出特定图案。

托尼滑板：山道比赛



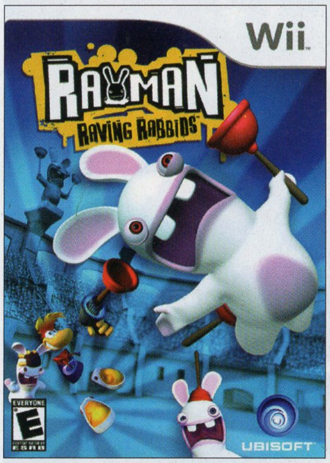
SPG

■发售日：2006年11月19日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Activision　■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★☆☆☆

本作的主题是山道比赛，加入了香港、旧金山、爱丁堡等地的陡峭山道，让滑板比赛的过程有更强的速度感。除了托尼·霍克外，玩家还有8名原创角色可选，共有8大场景的90多场比赛等待玩家。除了速度感外，玩家还要充分利用场景特点做出花哨的特技才能得到高分。

雷曼 疯兔危机



ACT

■发售日：2006年11月14日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～4人

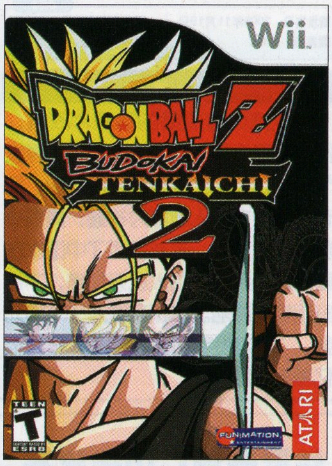
推荐指数：★★★★★

贱、猥琐，恶搞，这就是贯彻本作的全部要素。没有人知道游戏中的这群兔子为什么会如此疯狂，放心，就算你将游戏打穿也绝对不会找到这些兔子闹革命的真正原因，而对于所有玩家来说，唯一所能做的就是操纵已经彻底丧失了存在感的、可怜的系列主角——雷曼，在各种让人笑破肚皮的小游戏中获得胜利，然后领到那支象征着最高荣誉的皮搋子。像很多游戏一样，这款《疯兔危机》存在各种各样的模式供玩家选择。如果你觉得独自一人在故事模式中戏虐兔子不够刺激，那么还可以邀请三五好友一同加入这个搞笑的世界，在兔子们被折腾得找不到北的同时，你与朋友之间的友情也逐渐加深。你还会发现，当自己长时间投入到这款游戏中之后，会经常出现幻听，贱兔的尖叫声会在你的耳边时刻回荡，而且，随着游戏时间的增长，你的胳膊还会变得酸痛不已，你的眼睛也会因为长时间对着屏幕而变得通红——你患上了疯兔综合症！





龙珠Z：武道会2



FTG

■发售日：2006年11月15日 ■对应玩家年龄：13以上
■发行：Atari ■游戏人数：1～2人

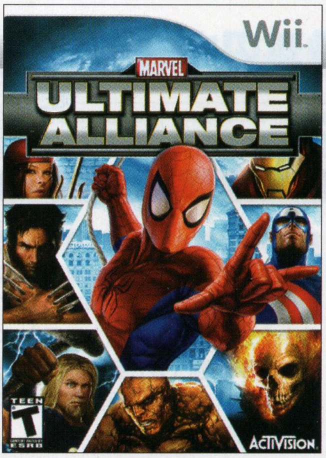
推荐指数：★★☆☆☆

可以模仿龟波气功的动作是本作最大的噱头，不过在紧张的对战中这种动作模拟也是十分痛苦的事，并且操作手感不佳。在内容上，本作共收录了超过百名的龙珠战士，Wii版还独家收录了两名新角色。游戏模式非常丰富，有“极限战斗”、“天下第一武斗大会”、“超修行”等模式。不过本作在剧情讲述方式和镜头处理等方面仍存在较大缺陷，经常用文字描述将一些最令人兴奋的剧情一笔代过，并且游戏的读盘时间很长，人物选择画面要等5秒钟，有些对话甚至要等待15秒，进入战斗更是需要等待20秒。





漫画英雄：终极联盟



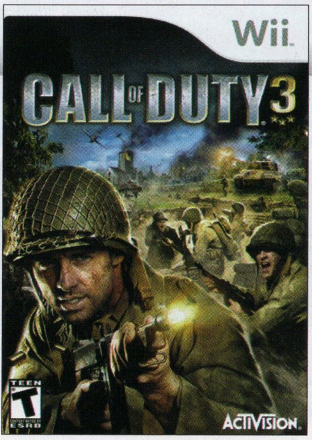
A·RPG

■发售日：2006年11月14日 ■对应玩家年龄：13以上
■发行：Activision ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★☆☆☆

本作收录了Marvel世界的各种著名反派战斗，还有很多支援角色和经典场景，可说是Marvel迷不容错过的作品。游戏讲述毁灭博士集结了一批超级恶人组成邪恶联盟，于是美国上尉、蜘蛛侠、金刚狼等超级英雄组成的终极联盟与其展开激战。

使命召唤3



FPS

■发售日：2006年11月14日 ■对应玩家年龄：13以上
■发行：Activision ■游戏人数：1人

推荐指数：★★★☆☆

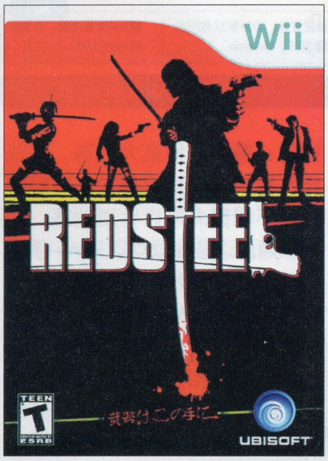
游戏以1944年的诺曼底战役为主，目标是解放巴黎。与前作一样，玩家可扮演多名士兵，加入美军、英军、加拿大和波兰的战役。游戏中的每一刻都非常紧张火爆，营造出极其真实的战场氛围，总共8到10个小时的流程绝无冷场。

赤钢铁

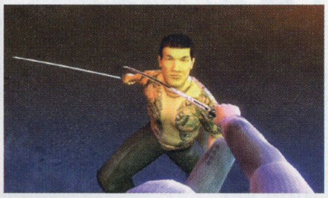
FPS

■发售日：2006年11月19日　■对应玩家年龄：13以上
■发行：Ubisoft　■游戏人数：1～4人

推荐指数：★☆☆☆☆



本作是Wii的首发游戏，也是Wii上第一款销量突破百万的第三方游戏，但主要原因是育碧为其投入了巨大的宣传费用，游戏本身的质量却备受恶评。游戏主角名为Scott，在与未婚妻见面的时候遭到袭击，未婚妻被绑架，这一切的原因是因为她的父亲是黑社会头目。为了拯救未婚妻，Scott来到了日本。游戏剧情通过插画的方式讲述，给人以廉价的半成品的感觉。而最糟糕的还是曾经被任天堂和育碧力捧过的体感操作，尤其是在用剑战斗时，双节棍成了盾，用遥控器手柄模拟挥剑动作，但经常出现不听使唤的情况，并且很多动作无法实现。



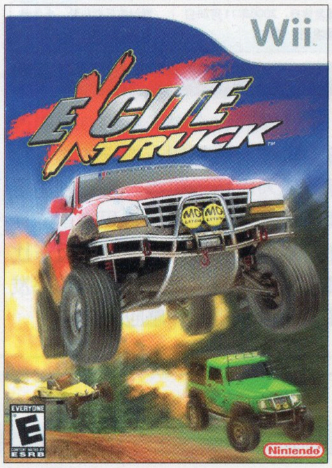


疯狂卡车

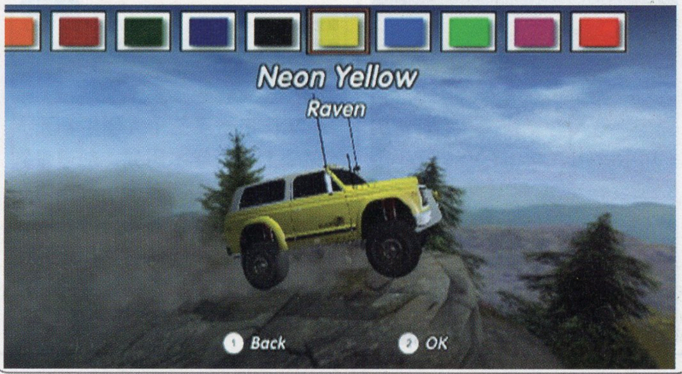
RAC

■发售日：2006年11月19日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo　■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★☆☆☆



本作是任天堂为展示Wii控制赛车游戏的乐趣而制作的游戏，玩家可以横握遥控器手柄，通过手柄的左右倾斜操纵卡车的方向，1、2键分别是加速和刹车，按十字键可以发动涡轮加速，卡车腾空时还可以前后倾斜手柄控制其平衡性，平稳着陆还可以奖励更多的涡轮加速。本作单人模式有四组比赛，每组比赛有4到5条赛道。

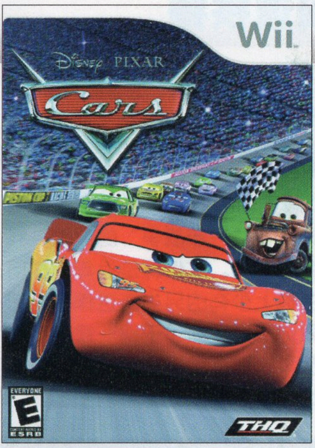


汽车总动员

RAC

■发售日：2006年11月19日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：THQ　■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★☆☆☆



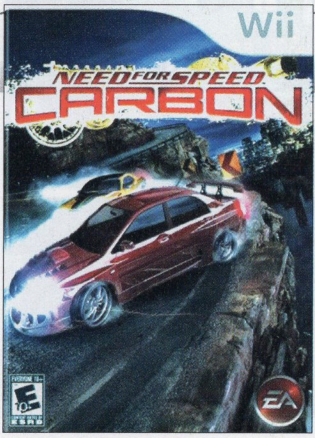
虽然是根据电影版改编，但本作讲述的是完全不同的故事，Lightning开始进行一场新的赛季，他的对手是Chick Hicks。这个原创的故事充满幽默元素，电影版的知名配音演员也都被邀请为本作配音。玩家可以把遥控器手柄当作汽车方向盘使用。

极品飞车：卡本峡谷

RAC

■发售日：2006年11月19日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：EA　■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★☆☆☆



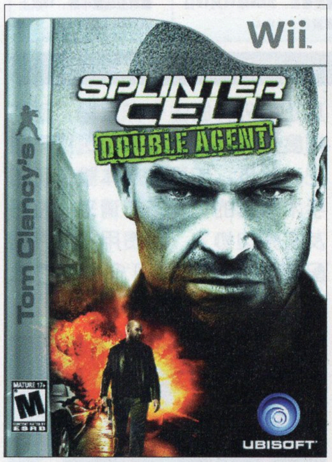
游戏故事是《极品飞车：头号通缉》的延续，前作一直在追捕主角的Cross警官这次成为了赏金猎人，在Palmont市继续追逐主角。本作的特点是在惊险的山道赛车，而前作中将CG与真人完美结合的过场动画在本作中仍然存在。

分裂细胞：双重特工

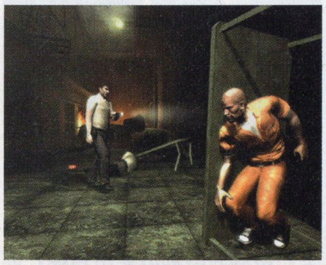
FPS

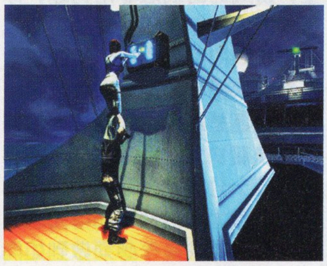
■发售日：2006年11月28日　■对应玩家年龄：17以上
■发行：Ubisoft　■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★☆☆☆

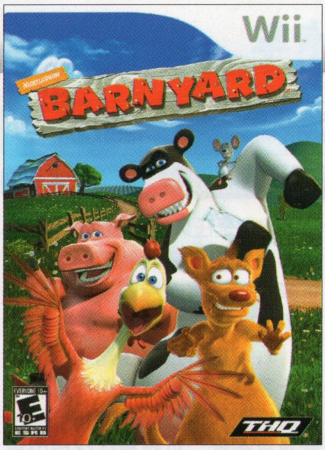


与X360版不同，本作并非上海育碧开发，而是由育碧蒙特利尔工作室负责，不过二者的剧情是相同的，玩家扮演山姆·费舍尔打入JBA恐怖组织内部，阻止其发动核打击的疯狂计划。本作共有三种难度设定，虽然Wii的手柄以操作简单著称，本作却因为动作感应方式而更显复杂。玩家只要用遥控器手柄将箭头朝着屏幕边缘移动，就可以让镜头向相应的方向移动。还可以通过移动箭头选择“开门”、“搬尸体”等动作。另外本作也有分屏二人合作模式，但其他版本中的对抗多人模式被删除了。





疯狂农场



ACT

■发售日：2006年11月28日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：THQ ■游戏人数：1人

推荐指数：★★☆☆☆

根据2006年的同名CG电影改编，玩家扮演新加入农场的牛，目标是成为农场的英雄。游戏的主要卖点是多达38种的任务和丰富的迷你游戏，例如高尔夫球、自行车比赛、与小偷战斗等，这些游戏都发挥了Wii手柄的动作感应玩法。

巨虫魔岛



A·AVG

■发售日：2006年12月02日 ■对应玩家年龄：15以上
■发行：Spike ■游戏人数：1人

推荐指数：★★★☆☆

本作讲述了三个大学生到无人的荒岛上进行学术研究，却遭受到变异的巨型昆虫的袭击……作为一款恐怖冒险游戏，游戏充分利用了遥控器和双截棍的体感操作来完成翻滚回避、攻击、手电筒照射等动作，让玩家有种身临其境的感觉。

第一次的Wii



ACT

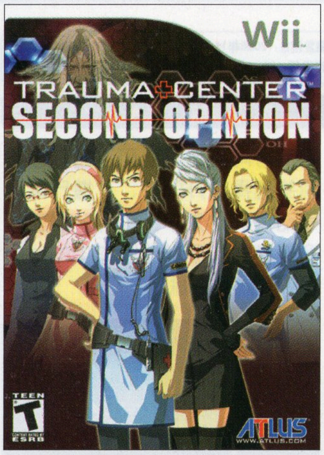
■发售日：2006年12月02日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo ■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★★☆☆

本作是日版Wii的首发游戏之一，与同为首发游戏的《Wii Sports》十分相似，游戏根据Wii的特色控制器手柄精心设计了9款迷你游戏，包含打靶、寻找Mii、乒乓球、印章、曲棍球、台球、钓鱼、赛牛、坦克大战等，游戏操作简单、种类丰富，每款游戏都有不同重点进行针对训练，让玩家通过这些游戏可以对Wii手柄的各项功能逐步产生了解，十分适合初次接触Wii的玩家。不过缺点也在于它是入门级别的普及游戏，缺乏变化性，单人游玩或玩久了后比较容易感到腻烦，好在由于迷你游戏的对抗氛围浓厚，一旦进行双人游戏便会十分热闹有趣。



墨丘利神之杖Z 双超执刀



ACT

■发售日：2006年11月19日 ■对应玩家年龄：13以上
■发行：Atlus ■游戏人数：1人

推荐指数：★★★☆☆

这是一款“人命关天”的另类游戏，你要扮演的是一位用双节棍为人们排忧解难的——医生，游戏时的玩法非常有趣，你手中的遥控器手柄在游戏中可以化为不同的医疗器具，从而进行各种手术操作，至于你会成为一名神医还是庸医，则全凭你的操作细致度决定。游戏对Wii的手柄感应十分灵敏，在动手术时不需要进行太大的动作即可完成，这同时也要求操作必须做到如同真正的外科医生一样沉稳，动作幅度过大的话就等着出医疗事故吧。此外，如果你想体验真正的手术感觉的话，不妨请来一位好友在旁边协力（负责用左摇杆调配器械），如此可令投入感大增。





SD高达 极速铁锤



ACT

■发售日：2006年12月2日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：NBGI ■游戏人数：1人

推荐指数：★★★☆☆

这款游戏虽然贴着高达的名号，但玩法却与“《真·三国无双》系列”如出一辙，游戏的操作十分简单，玩家所要做的就是手持双节棍模仿高达挥动铁锤的动作攻击敌人，虽然看起来有些单调无趣，但实际上非常好玩，铁锤的攻击力与玩家挥动手柄的力度直接相关。游戏中还存在大量隐藏的装备部件，要想获得它们，就全看玩家“砸”人”的水平了。此外，游戏中穿插着大量Q版人物的对话，对白也十分搞笑，与“一年战争”的严肃气氛完全不同。本作算是近年来家用主机上少有的另类高达作品，如果你已经厌烦了千篇一律的热血战斗，那么用这款游戏换换口味也相当不错。





魔法飞球



■发售日：2006年12月02日 ■对应玩家年龄：12以上
■发行：Tecmo ■游戏人数：1～4人
SPG

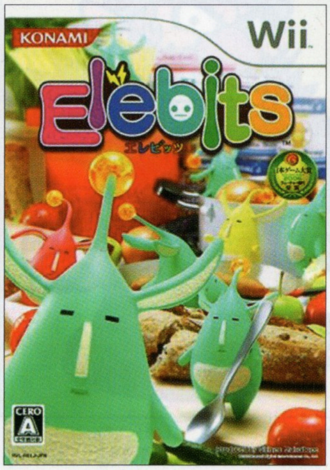
推荐指数：★★★☆☆

PC平台上风靡韩国和日本的人气网络游戏《魔法飞球》登陆到Wii后得到了全新的演绎，利用遥控器的体感功能让玩家在自己家中也能体验到在广阔的虚拟场景中挥动“高尔夫棒”的乐趣。游戏的风格清新，人物可爱，系统的设定使无论是否高尔夫的爱好者均能享受到其乐趣。本作为了迎合家用机的特性新增了故事模式，并添加了PC版没有的新要素，当然还有我们所熟悉的《死或生》等作品的人物登场。然而本来提倡爽快感的游戏在本作的流畅度和速度感略显不足，而且不能选择难易度，后期与电脑对战时难度颇高。不对应网络联机也是本作一个比较可惜的地方。





能源小精灵



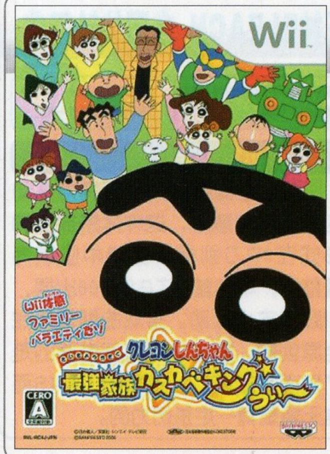
■发售日：2006年12月02日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Konami ■游戏人数：1～4人
ACT

推荐指数：★★★★☆

本作为Konami在Wii上开发的首款创意游戏。游戏的玩法主要是在限定时间内利用双截棍遥控器捉住隐藏在各处的外型搞怪的能源小精灵，当然能源小精灵也不会乖乖让玩家捉住的，相当考验玩家的洞察力与集中力，容易晕第一人称视角的玩家可能很快就会产生视觉疲劳。操作非常直观，不用看解说也能直接玩，即使是游戏新手也能马上掌握操作。玩法虽简单但有趣，以收集为主的系统令人乐在其中，场景里所有物体都运用了物理演算，玩家可以利用控制器去自由触碰并移动或使用，这个虚拟的世界让人觉得意外的真实。本作支持4人同乐，是轻松娱乐的好选择。



蜡笔小新



■发售日：2006年12月02日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Banpresto ■游戏人数：1～4人
ETC

推荐指数：★★★☆☆

作为Wii的首发游戏之一，本作为大家带来了20多种的迷你游戏，运用双节棍的体感操作，与可爱调皮的小新一起玩搞怪有趣的游戏，部分还应用到全身运动，如原地跑等，游戏中的减肥模式也相当吸引人。每款迷你游戏的解说都相当详尽，可是每次游戏时都得必须看……

缘日达人

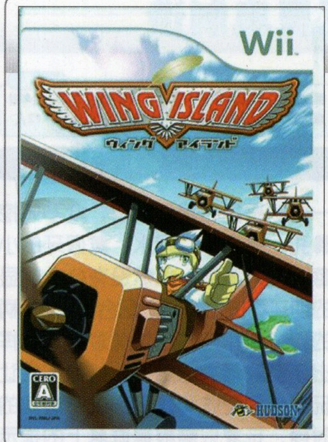


■发售日：2006年12月02日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：NBGI ■游戏人数：1～2人
ETC

推荐指数：★★★☆☆

本作继承了人气作品《太鼓达人》的世界观和可爱的角色，而游戏内容则从太鼓转变为庙会中的多个传统小游戏。玩家利用双节棍便能轻松直观地进行操作，虽然只收录了含隐藏游戏共10个迷你游戏，但要想成为庙会达人就得下一番功夫，不知不觉让人沉迷于其中。

飞翔之翼

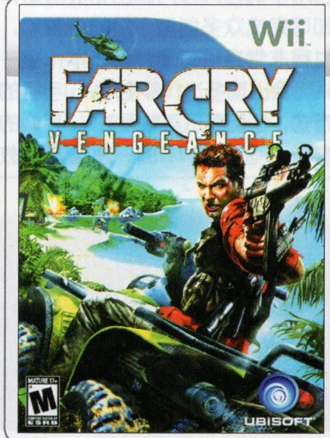


■发售日：2006年12月02日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Hudson ■游戏人数：1～2人
STG

推荐指数：★★☆☆☆

本作的主要流程就是控制飞机完成各项任务，然后用任务奖励去修理改造飞机或购买新的飞机，以此来不断强化自己的实力。作为一款飞行模拟游戏，飞行时的复杂动作只需摆动遥控器便能完成，而且能一次控制编排好的多架飞机，轻松享受飞行的乐趣。

孤岛惊魂：复仇



■发售日：2006年12月5日 ■对应玩家年龄：17以上
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～2人
FPS

推荐指数：★★☆☆☆

玩家仍然扮演Jack Carver在热带丛林里战斗，用兽化能力杀敌。本作的游戏画面比Xbox版还要差很多，并且AI也降低了，不过玩家可以使用动作感应功能模拟开车、射击、攀爬、投掷手榴弹等动作，连兽化能力也可以用动作感应的方式操作。



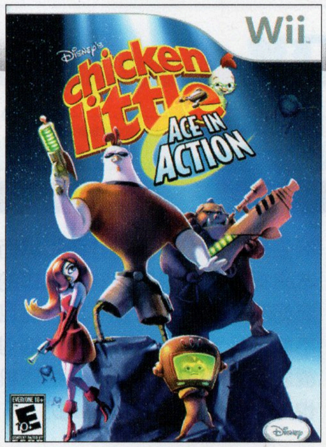
死神BLEACH 白刃的轮舞曲

FTG

■发售日：2006年12月14日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：SEGA ■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★☆☆☆

以遥控器手柄代替斩魄刀挥动的感觉很有意思，这种体感操控的形式在3D刀剑格斗游戏中应该尚属首例，本作曾在TGS2006出展，引起了不小轰动。游戏的剧情是完全原创的，剧本设定方面借鉴的是“破面军团篇”，这对于FANS而言无疑是有一定杀伤力的。



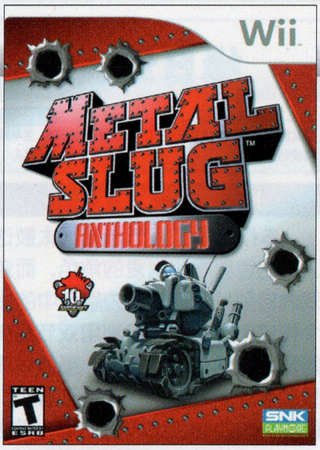
四眼天鸡：王牌行动

STG

■发售日：2006年12月11日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Buena Vista Games ■游戏人数：1人

推荐指数：★★☆☆☆

在迪士尼的CG电影《四眼天鸡》的最后有一段“电影中的电影”，讲述主角Ace、Abby和Runt在外太空冒险拯救地球的故事，本作就是以此为灵感。玩家可以探索冥王星、土星、火星和月球，可以步行战斗、驾驶坦克或者驾驶宇宙飞船作战。



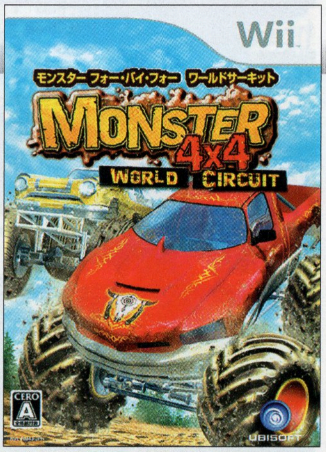
合金弹头精选集

ACT

■发售日：2006年12月14日 ■对应玩家年龄：13以上
■发行：SNK Playmore ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★★☆☆

作为《合金弹头》十周年纪念之作，本作收录了该系列街机版的全部7部作品，其中《合金弹头6》更是首次在家用机上出现。本作也对应Wii手柄的动作感应功能，并且有5种操作配置可以选择，不过还是传统的操作方式更适合《合金弹头》。



Monster 4×4

RAC

■发售日：2006年12月21日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Ubisoft ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★☆☆☆

本作可以说是另一个全新体验的游戏。本作的卖点是重型四驱车在泥地上飞驰的力量感，然而不知是因为机能的限制还是制作方的偷懒，本作的画面效果远逊色于其他次世代的版本，而且遥控器操作的反应迟钝，爽快感大降。

手舞足蹈 瓦里奥制造



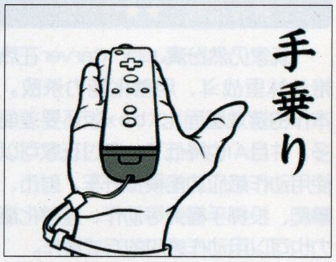
ECT

■发售日：2006年12月02日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo ■游戏人数：1～12人

推荐指数：★★★★★

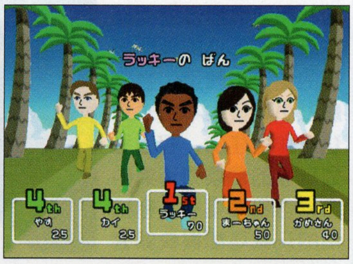


作为Wii的首发游戏，本作受到了极大的关注，令人欣慰的是其游戏本身的素质也相当之高。与系列前几作一样，游戏继承了一贯的恶搞和猥琐风格，众多如挖鼻孔、锯木头、喝水、戴假牙的小游戏令人捧腹，虽然没有什么明显的创新和进化，但是配合上Wii手柄的独特操作方式后如虎添翼，发挥出了游戏最大的魅力，丝毫不会让玩家感到乏味和重复。进行游戏的时候，玩家只需根据屏幕上的提示利用手柄在几秒内做出相应的动作即可完成众多创意十足的小游戏，过程非常轻松有趣，且在本作里一共将会出现多达19种使用Wii手柄的方式，让玩家迅速熟悉对Wii手柄的操作，可谓是Wii的一部全方位教学。除了普通的单人模式之外，游戏中还有多人比赛、小游戏关卡可以与朋友一起游玩，恶搞的风格、有趣的创意、丰富多彩的游戏，再加上多人同乐的趣味性，本作可以说是Wii平台上一款不容错过的佳作。









火焰之纹章 晓之女神



■发售日：2007年2月22日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo　■游戏人数：1人
S·RPG

推荐指数：★★★★★

本作是S·RPG名作“《火焰之纹章》系列”在Wii上推出的第一款游戏，针对Wii这款主机，游戏开始前可以对难易度进行设置，充分照顾第一次接触系列的新玩家。游戏的时间设定在NGC版《火焰之纹章 苍炎的轨迹》三年之后，故事继承了前作的世界观，前作中熟悉的角色仍会出场，但在系统上则进行了各种尝试和调整，使战略性得到进一步加强。游戏加入了高低地形差；为每个角色制作了战斗中的独特造型；并从三支势力的角度来共同描绘一场战争，当玩家操作着一支由自己亲手培养起来的队伍与另一支亲手培养起来的队伍相互厮杀时，可以清楚地感受到身不由己被历史的洪流向前推动，营造出了一股史诗般的历史厚重感。游戏并没有用到Wii的奇特操作，走的仍然是传统路线，需要将遥控器手柄横过来使用，很好地保存了系列的正统风格。在优秀的剧情和系统之外，游戏的画面和音乐结合也堪称完美。

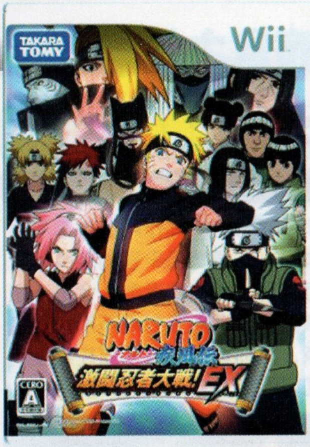








火影忍者 疾风传 激斗忍者大战EX

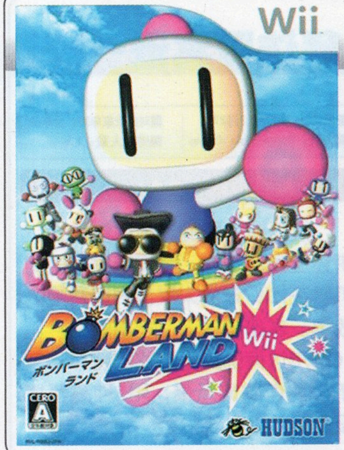


■发售日：2007年2月22日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Takaratomy　■游戏人数：1～4人
FTG

推荐指数：★★★☆☆

作为一款动漫改编的3D格斗游戏，那充满魄力的画面表现以及简易的操作方式能满足到原作的粉丝，大受欢迎的4人对战得到保留，还新增了迷你游戏。配合上Wii的体感遥控器，让玩家体验到忍者战斗的乐趣，特别是发动奥义时感觉好像是自己发动的一样。

炸弹人世界



■发售日：2007年3月08日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Hudson　■游戏人数：1～4人
ACT

推荐指数：★★★☆☆

本作收录了51款迷你游戏，迷你游戏就是基本流程，还有传统的炸弹对战模式。在故事模式中打出的迷你游戏才能与朋友一起玩，要开启所有迷你游戏并不是一件轻松的事。本作的遥控器操作感很差，就像是为了迎合Wii而强行使用遥控器的体感功能。

极限滑雪：视线模糊

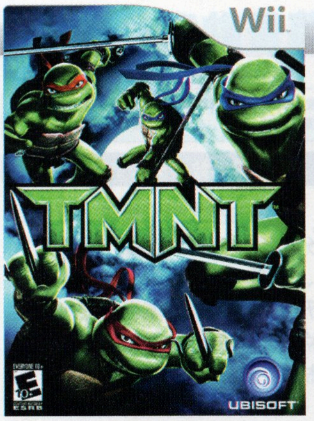


■发售日：2007年2月27日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：EA　■游戏人数：1～4人
SPG

推荐指数：★★★☆☆

本作是全球最著名的滑雪游戏系列，Wii的操作性使其成为系列历史上最独特的作品。在雪地上的时候主要用双节棍手柄操作，用类比摇杆结合手柄的左右倾斜即可控制方向和身体的倾斜；而空中特技主要依靠遥控器手柄，通过手柄的晃动、旋转做出空翻、旋转等动作。

忍者神龟



■发售日：2007年3月20日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Ubisoft　■游戏人数：1人
ACT

推荐指数：★★☆☆☆

作为育碧蒙特利尔工作室的作品，本作显然大量借鉴了《波斯王子》的元素，但在各方面都进行了大幅简化。玩家可以使用动作感应功能发动四位忍者神龟的丰富能力，但双节棍手柄的感应精度问题很严重，经常会出现莫名其妙的误操作。另外本作的难度平衡性存在缺陷。

索尼克与秘密指环



ACT

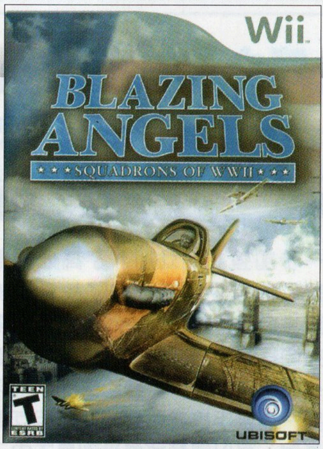
■发售日：2007年3月15日
■发行：SEGA
■对应玩家年龄：全年龄
■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★★☆☆

随着以高速的爽快感为卖点的《索尼克》系列的次世代作品陆续登场，因Wii平台的特殊机能使本作显得与众不同。首先在剧本方面本作采取了著名的神话故事《一千零一夜》为背景，游戏的目的就是控制索尼克前往七个神秘世界里完成任务，借以拯救书中的世界。本作号称有“100个任务和100种技能”，其实也只是换汤不换药，不过依然是很耐玩的，因为游戏的难度颇高。虽然操作方式很简单，攻击敌人也只需挥动遥控器，但是游戏时是自动向前的，而且速度快，反应不过来就会撞上机关和敌人，所以要记住关卡里的布局才能顺利通关，考验玩家的耐性。本作的多人游戏模式也满适合与朋友欢聚。



炽热天使：二战中队



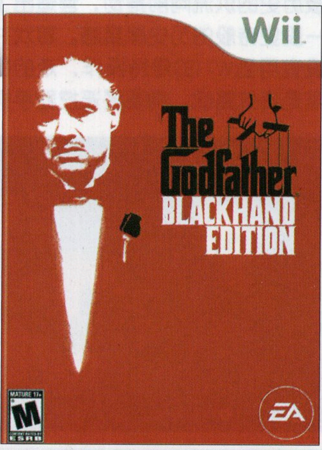
STG

■发售日：2007年3月20日
■发行：Ubisoft
■对应玩家年龄：13以上
■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★☆☆☆

玩家扮演美国飞行中队队长，辅助英国空军在二战的欧洲战场进行空战任务，另外也有珍珠港海战、北非战役、中途岛海战等著名战役。游戏主要使用双节棍手柄进行操作，用双节棍手柄的倾斜控制飞行方向，类比摇杆为速度控制。

教父：黑手党版



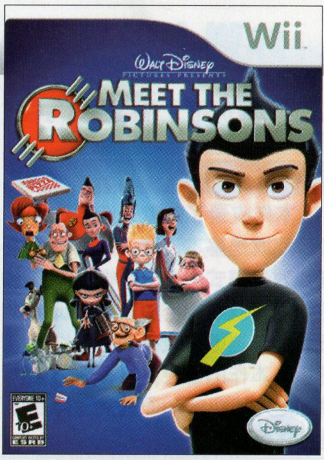
ACT

■发售日：2007年3月20日
■发行：EA
■对应玩家年龄：17以上
■游戏人数：1人

推荐指数：★★★☆☆

根据1972年的影史不朽经典改编，是之前已经在PS2、X360等主机上推出的同名游戏的移植版，新增了5个任务和6条街道，修改了技能系统，而动作感应玩法更使其有了新的面貌。玩家可以用遥控器手柄瞄准敌人身上的特定部位射击。

拜访罗宾逊一家



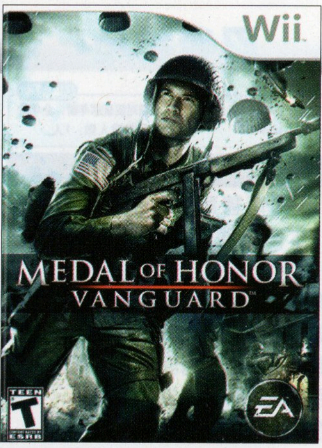
ACT

■发售日：2007年3月27日
■发行：Buena Vista Games
■对应玩家年龄：全年龄
■游戏人数：1人

推荐指数：★★☆☆☆

根据迪士尼的同名电影改编，讲述主角威尔伯·罗宾逊乘坐时间机器在2037年的未来世界里冒险的故事。本作借鉴了《古墓丽影》、《塞尔达传说》等游戏的特点，有不少动作解谜元素，用5种高科技设备战斗和解谜。

荣誉勋章：先锋



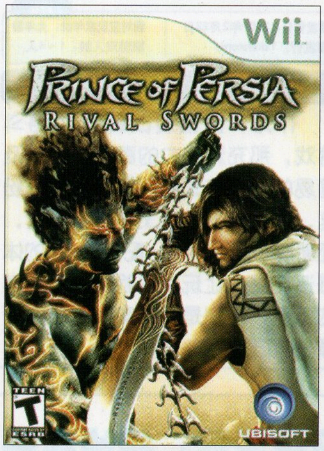
FPS

■发售日：2007年3月26日
■发行：EA
■对应玩家年龄：13以上
■游戏人数：1～4人

推荐指数：★☆☆☆☆

游戏由四大战役构成，每个战役分为2到4个任务，战场分别在意大利、法国、荷兰和德国。任务由跳伞开始，但玩家不能自己控制降落地点。本作流程为6到8小时，任务较为枯燥，敌人AI较低，操作性差，比起《使命召唤3》有很大的差距。

波斯王子：宿敌之剑

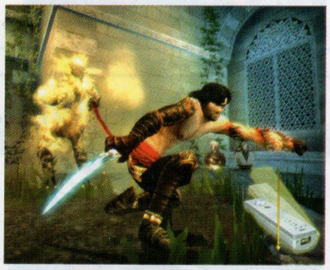


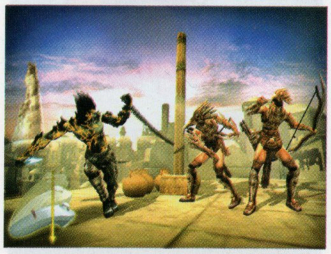
ACT

■发售日：2007年4月3日
■发行：Ubisoft
■对应玩家年龄：13以上
■游戏人数：1人

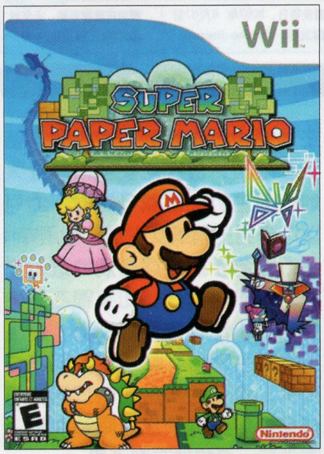
推荐指数：★★★☆☆

本作源于2005年推出的《波斯王子：王者无双》，内容上与同时期推出的PSP版大致相同。游戏讲述王子回到了巴比伦，却发现那里正战火冲天。时之女王Kaileena被抓，王子找到她时她已经被杀，她的死放出了时之沙，而时之沙感染了王子，并使其体内的黑暗王子觉醒。玩家在游戏中用类比摇杆控制王子移动，A键为跳跃，B键为飞檐走壁，C键为发动时之沙能力。动作感应功能发挥作用的地方不是太多，主要是用来移动镜头和进行剑斗。悄悄靠近敌人会进入速杀画面，挥动双节棍手柄开始速杀，再抓准时机挥动遥控器手柄即可将其了结。





超级纸片马里奥



■发售日：2007年4月9日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo ■游戏人数：1人
ACT

推荐指数：★★★★☆

任天堂试图用这款游戏向所有人证明，我们生活的世界是由两个垂直交叉的二维平面组成的。如果你想把这款游戏玩得通通透透，那么除了要必备多年的动作游戏经验之外，还要充分领悟“换位思考”的真谛。游戏的整体风格仍然保持着“《马里奥》系列”游戏的传统，玩家可以在游戏中找到许多怀旧的元素，包括经典的造型、经典的音乐、经典的敌人以及经典的搞笑方式，只不过，它们之中的绝大多数也同样被捏成了扁扁的纸片。作为一款第一方厂商发行的游戏，本作充分发挥了双节棍手柄的特质功能，它在向我们证明什么叫做游戏与体感互动操作的无缝对接。





犬之岛 一花物语



■发售日：2007年4月26日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Yuke's ■游戏人数：1人
AVG

推荐指数：★★★☆☆

铁杆硬汉动作游戏拥护者请远离本作。如果你正为没有适合的游戏推荐给女友而发愁，那么这款《犬之岛》再合适不过了。本作不论从狗狗的造型设计还是画面音效，完全是为了讨好富有爱心的小女生而量身定做的，游戏的操作极易上手。

海贼王 无尽的冒险

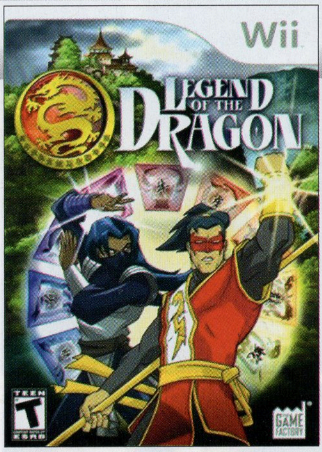


■发售日：2007年4月26日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：NBGI ■游戏人数：1～4人
ACT

推荐指数：★★★☆☆

又一改编自《海贼王》的游戏，以不可思议之岛为舞台，剧情则是完全的原创。玩家可以通过Wii的遥控器手柄更加直观地体验在岛上钓鱼、捉虫等冒险的乐趣，战斗也相当爽快。但作为一款动作游戏，战斗相对缺乏技巧性，流程也比较单调枯燥。

飞龙传奇

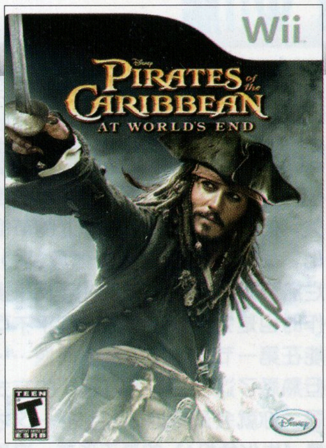


■发售日：2007年5月1日 ■对应玩家年龄：13以上
■发行：Game Factory ■游戏人数：1～2人
FTG

推荐指数：★☆☆☆☆

游戏根据美国热播的迪士尼动画改编，围绕古代中国的黄道12宫力量，讲述15岁的双胞胎Ang和Ling分别走上了正义和邪恶的道路，他们具有能够变化成怪物的能力。玩家在战斗中可以变身，然后有三种必杀技可用。

加勒比海盗3：世界尽头

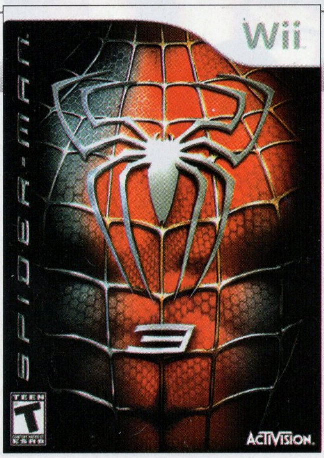


■发售日：2007年5月22日 ■对应玩家年龄：13以上
■发行：Disney ■游戏人数：1～2人
ACT

推荐指数：★★☆☆☆

游戏融合了《加勒比海盗》的二、三两部电影，玩家主要扮演Jack Sparrow。玩家可以用摇晃双节棍手柄的方式抓住敌人，或者用遥控器手柄做出砍杀和突刺动作，模仿真实的剑斗，不过由于感应精度问题剑斗的操作感觉很不理想。

蜘蛛侠3

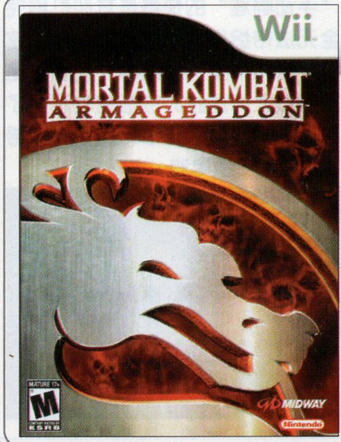


■发售日：2007年5月4日 ■对应玩家年龄：13以上
■发行：Activision ■游戏人数：1人
ACT

推荐指数：★☆☆☆☆

玩家可以在巨大的纽约市自由行动，解决各地随机发生的犯罪事件。模仿蜘蛛侠的动作发射蜘蛛网是本作最大的特色，玩家可以朝任何方向发射，抓着蜘蛛网在高楼大厦间跳跃的时候也可以使用动作感应，但使用体感操作战斗非常痛苦。

致命格斗：末日战场

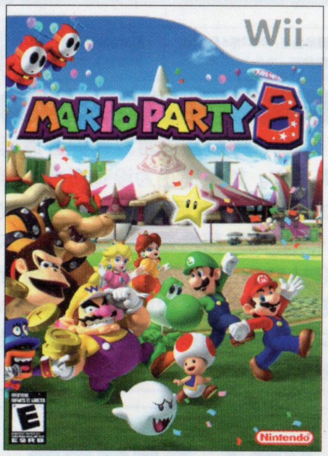


■发售日：2007年5月29日 ■对应玩家年龄：17以上
■发行：Midway ■游戏人数：1～4人
FTG

推荐指数：★★☆☆☆

移植自2006年推出的PS2和Xbox版同名游戏，超过60名的可操作角色是本作最大的卖点，每个人都有自己的战斗风格和必杀技。本作还有一个强大的角色创建系统，让玩家可以定制战士的外形。玩家可以使用双节棍和遥控器手柄发动连续技。

马里奥聚会8



ECT

■发售日：2007年5月29日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★★★☆

本作与系列作品一样，是一款以夺取星星为目的类似大富翁的多人竞技游戏，画面就NGC上的前几作来说没有什么明显提升，不过由于丢色子以及进行迷你游戏运用到了Wii独特的操作方式，加上NPC的AI有明显提高，游戏乐趣和参与度与前几作大为不同，变得更加有趣刺激。本作中包含的迷你游戏数量高达70余个，要全部玩齐也不是件容易事。本作可供4人同时游玩，系列的著名角色都会出场，再加上包含了海盗船、火车、原始森林、海边、街道等众多各具特色的地图以及丰富的收集要素，绝对是接待亲友、与朋友同乐时不可或缺的游戏。





牧场物语 安详之树



SLG

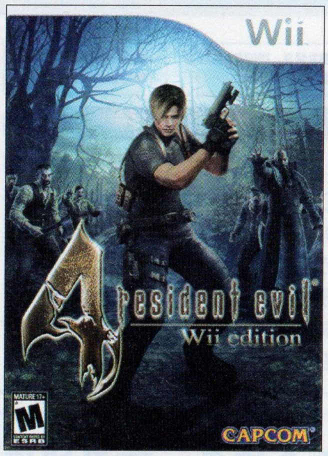
■发售日：2007年 6月07日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Marvelous Interactive ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★★☆☆

《牧场物语》系列一向以悠闲的乡村生活和可爱的人物动物造型来吸引玩家的视线，本作也不例外，玩家通过种植农作物、培育可爱的小动物、与村民打好关系、空闲时泡泡妞来构筑属于自己的牧场生活。故事主要讲述小岛的女神所居住的大树枯萎了，主角要通过辛勤劳动使希望之苗茁壮成长，最终把女神召回让大地恢复生机。游戏开始时依然可以选择男主角或女主角，利用Wii的遥控器手柄便可直观地进行耕作、割草等动作，如果跟在野外生活的小动物培养好感情，还能拐回家当宠物。3D化的画面不过不失，游戏的舞台比较广阔，可惜切换场景的读盘时间有点慢，跑去远一点的地方有点累。



生化危机4 Wii版



ACT

■发售日：2007年5月31日 ■对应玩家年龄：17以上
■发行：Capcom ■游戏人数：1人

推荐指数：★★★★★

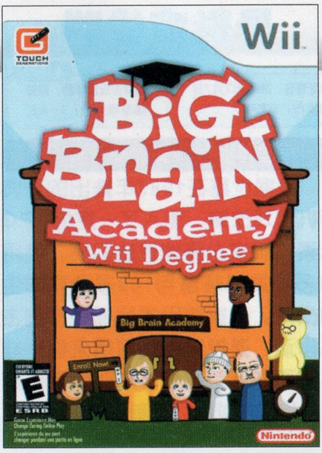
现如今，《生化危机4》的威名已经无人不晓，虽然Capcom有过数次言而无信的恶习，不过这次在Wii上翻炒的冷饭还是诚意十足的。本作不但综合了NGC与PS2版的所有优点，还以足够标新立异的操作方式成功地征服了广大玩家的心。大概是考虑到手柄感应过于敏锐的缘故，本作QTE的难度大大降低，你只需边晃手柄边AB键齐按便可轻松度过绝大部分难关，但相反地，由于操作上的革命化，即使你已经对《生化危机4》烂熟于胸，但初次拿起Wii手柄来操作时也是会手忙脚乱的，几乎不可能在第一节的村庄中全身而退……但熟悉了这种“指哪打哪”的方式后，你就会深刻地体会到——这才是《生化危机4》的真正形态！这种“手动瞄准”的快感是其他机种完全无法带给你的奇妙感觉，从遥控器手柄中传来的“喀嚓”轻响更是将模拟上弹退膛时的音响表现到了极致——然而也正因如此，你不得不频繁地更换电池……







Wii轻松头脑教室



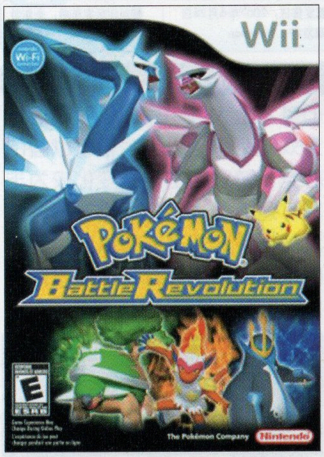
TAB

■发售日：2007年6月11日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo　■游戏人数：1～8人

推荐指数：★★☆☆☆

与NDS上强调“脑年龄”的各种“脑白金”不同，本作并不强调提高脑力的功效，只是用一些简单的迷你游戏考验玩家的反应能力，大多是一些智力、记忆力测验型游戏。本作的主要模式是测验模式，每种类型的测验有10局，游戏会根据玩家的表现打分。

口袋妖怪 战斗革命



3D对战

■发售日：2007年6月25日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo　■游戏人数：1～4人

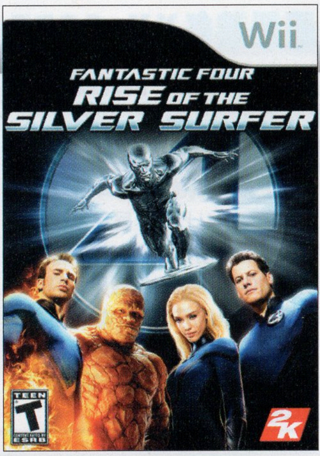
推荐指数：★★★☆☆

任天堂的王牌《口袋妖怪》系列登陆Wii平台的第一作虽不是系列的正统续作，但取名为“革命”的本作为大家带来了全新的口袋3D对战。本作可以看作是NGC的《战斗竞技场》的进化版，玩家只要拥有DS版的《钻石》和《珍珠》就可以实现联动，使用在DS上培养出来的怪兽，因为对战时不能升级和捕获，所以只有DS的联动才能享受到本作的乐趣。竞技场有多种战斗规则，技能特效很有魄力，并支持WIFI网络对战。除了使用遥控器操作外，还可以直接使用联动的DS触屏操作，因为要配合DS，反而没有很好发挥到Wii的体感操作功能，而且没有迷你游戏，单纯的竞技形式也只能靠换装和购买道具技能作为游戏的动力。





神奇四侠2：银影侠



ACT

■发售日：2007年6月15日　■对应玩家年龄：13以上
■发行：2K Games　■游戏人数：1～4人

推荐指数：★☆☆☆☆

玩家在战斗中可以随时切换操作四名主角，前往喜马拉雅山、上海等地战斗。玩家可以通过挥舞或转动双节棍及遥控器手柄发动必杀技，战斗还会获得经验值和新技能。但这些设定如同鸡肋，玩家只要一味按键杀敌即可过关，且手感极差，敌人AI很低，战斗过程非常枯燥。

一步神拳



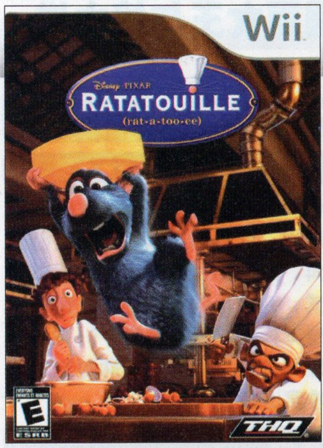
ACT

■发售日：2007年6月21日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：AQ INTERACTIVE　■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★★☆☆

本作充分发挥了Wii的独特操纵方式，真实模拟出刺激的拳击比赛。游戏的剧本基本忠实于原作，原作中的角色也会随着游戏的进展而陆续登场。游戏设有数种操作模式，玩家可以根据各自的喜好选择新型直观的或传统的操作方式。

料理鼠王



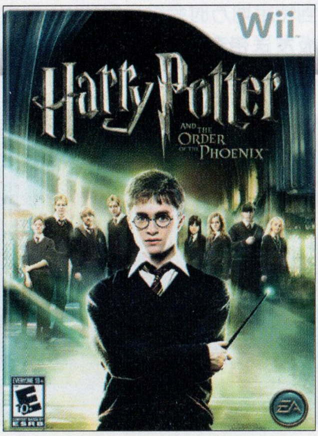
ACT

■发售日：2007年6月26日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：THQ　■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★☆☆☆

基于皮克斯同名电影改编，玩家扮演梦想成为大厨师的小老鼠Remy，从下水道到巴黎的繁华大都市，总共有六大关等待玩家。本作共有20多个任务和丰富的迷你游戏，烹调迷你游戏更是充分发挥了遥控器手柄的乐趣。

哈利·波特与凤凰社



ACT

■发售日：2007年6月25日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：EA　■游戏人数：1人

推荐指数：★★★☆☆

Wii版《哈利·波特与凤凰社》最大的特点就是可以将遥控器手柄当作魔法棒使用，只要模仿电影中常见的各种魔法的挥棒方式就可以发动相应的魔法，操作手感较为出色。游戏中的霍格华兹学校非常庞大，直接使用了电影制片方的设计资料。

变形金刚



ACT

■发售日：2007年6月26日　■对应玩家年龄：13以上
■发行：Activision　■游戏人数：1人

推荐指数：★★☆☆☆

本作分为两个部分，分别从博派和狂派的角度进行游戏。选择博派时可以操作擎天柱、大黄蜂、爵士等角色，选择狂派则是扮演威震天等角色，机体建模非常细致逼真。游戏场景的开放度很高，而且可以任由玩家破坏。

大金刚 喷射木桶赛



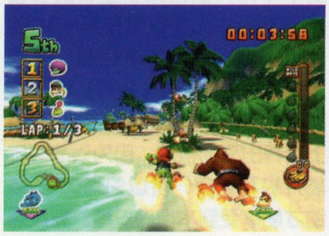
RAC

■发售日：2007年6月28日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo ■游戏人数：1～4人

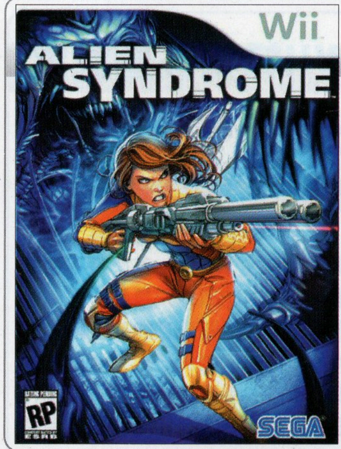
推荐指数：★★★☆☆

这是一款变相的赛车竞速类游戏，游戏方式同任天堂的其他赛车类游戏基本相同，区别仅仅在交通工具的变化。游戏的操作方式与以往同类游戏有很大变化，玩家不再依靠十字键和加速键控制赛车，想获得胜利就必须拼命挥动手柄。游戏方式虽然较为新颖有趣，但长时间进行游戏后不可避免会造成手臂肌肉酸痛。游戏的模式虽然较为丰富，但基本上大同小异，长时间进行游戏难免会让人产生昏昏欲睡的感觉。游戏中的场景变化较为丰富，适合多人竞技，相对的，游戏的背景音乐并不是很出彩。总的来说，如果想真正体会这款游戏的乐趣，最好与朋友同乐。





异形症候群



A·RPG

■发售日：2007年7月7日 ■对应玩家年龄：未知
■发行：SEGA ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★☆☆☆☆

根据世嘉在1987年推出的经典街机游戏改编，加入了一定的RPG元素，玩家扮演地球防卫兵，使用20多种武器装备与100多种异形生物战斗。玩家使用类比摇杆控制主角移动，遥控器手柄可用来移动准星，而在近距离战斗的时候需要模仿各种动作或者创造新道具。

罪恶装备XX CORE



FTG

■发售日：2007年07月26日 ■对应玩家年龄：12以上
■发行：Arc system works ■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★★☆☆

史上最华丽的2D格斗游戏系列终于移植到Wii上了。虽然本作并没进行大胆的改动，然而制作商根据之前从玩家中收集回来的意见，沿用了历代的优良系统并进行小幅调整，使游戏性更趋于平衡。本作依然有23位角色登场，并且可以选择初代GG及GGX中的系统来进行游戏。

勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔



A·RPG

■发售日：2007年7月12日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Square Enix ■游戏人数：1人

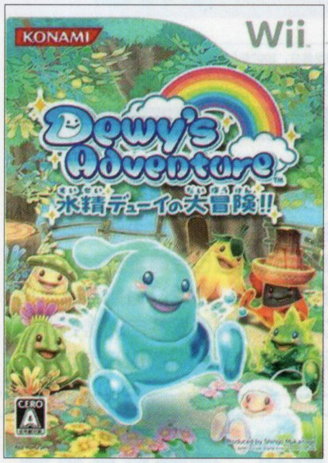
推荐指数：★★★★☆

本作是《勇者斗恶龙》系列最新的外传，游戏一改系列传统，根据Wii的特质大肆革新，将攻击、防御及移动都整合在一支遥控器手柄上，全程都无需使用双节棍手柄，玩家只需要以遥控器手柄作为自己手中的神剑，挥动其在冒险之旅中与敌人作战，并根据实际战局选择防御或释放必杀技，很有代入感。为了与崭新的体感战斗方式相配合，本作对迷宫及城镇进行了大幅度的简化，而且彻底取消了回合制战斗，改为动作要素强烈的战斗方式，对技巧的要求更高。缺憾就是本作整体流程过短，8～9小时即可通关，而挥动手柄时判定精准度也有待增强。





露珠的冒险

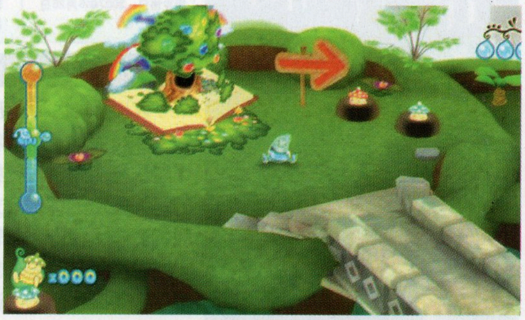


ACT

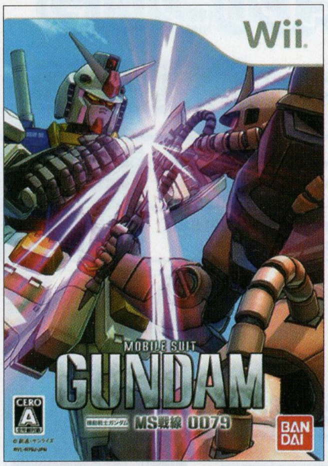
■发售日：2007年07月26日 ■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Konami ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★★☆☆

本作由曾制作过《能源小精灵》的开发小组制作，风格清新可爱，游戏讲述了小水滴“露珠”拯救身染重症的七色树，使森林重获生机的冒险故事。玩家需要利用Wii手柄的倾斜来使地形倾斜度发生变化从而移动露珠，除此之外，露珠还拥有使周围温度发生变化的能力，可令自己变成水滴、雨云、冰块三种不同的形态，玩家需要根据三态的特点不停变换状态通过场景。除了单人故事模式之外，游戏也支持同时4名玩家在自己创建的地图中游戏的多人模式。本作最特别的是在剧情进行到特定地方时会给玩家的Wii留言板发送带有游戏截图的信件，非常人性化。



机动战士高达 MS战线0079



STG

■发售日：2007年7月26日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：NBGI　■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★★★☆

游戏的整体风格偏向于写实，MS的重量感表现得十分到位，局部破坏系统的引入相当成功，令游戏更加富有策略性，耐玩度也大幅度提高，游戏中包含的模式较为丰富，完全可以满足绝大多数高达Fans的需要。本作的音乐素质在同类题材游戏中也属于上乘，不仅收录了大量原作动画中的经典曲目，还保留了多款曾经大受好评的高达游戏中的BGM。游戏中出现的MS涵盖了整个“一年战争”中绝大部分的经典机型，它们其中的一部分是作为隐藏要素存在于游戏中的，玩家需要凭借自己的实力在游戏中达成一定的条件方可取得这些一代名机。





马里奥足球：激情四射



SPG

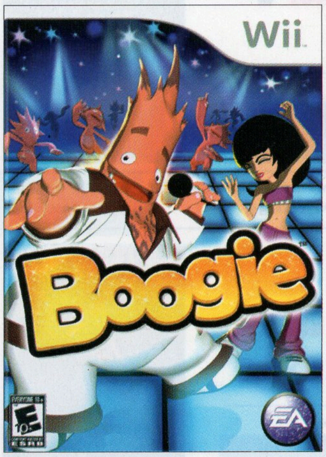
■发售日：2007年6月30日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：Nintendo　■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★★☆☆

本作继承了NGC版前作的内容与系统，玩家可以操作马里奥、路易、碧奇公主等熟悉角色在充满童话风格的足球场，用夸张的强力射门技能进行比赛。游戏加入了12名队长，以及来自其他著名游戏的角色，每次比赛可以从8名忠实伙伴中选择3名参赛，射门、扑救等动作都可以用动作感应的方式进行。每个球员都有各自的超级射门技，可按B键发动，而队长的超级射门技自然是最强的，按住B键一定时间会出现一个槽，当数字增加到6的时候意味着可以连续射出6个球，队长会飞到空中来个超能力射门。另外本作还对应线下或者线上的四人比赛。



尽情摇摆

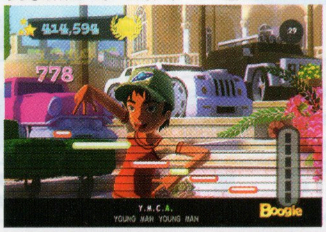


MUG

■发售日：2007年8月7日　■对应玩家年龄：全年龄
■发行：EA　■游戏人数：1～4人

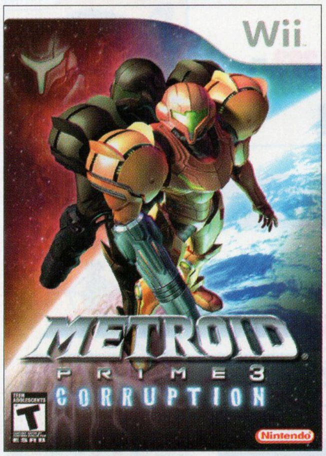
推荐指数：★★☆☆☆

《尽情摇摆》是EA投入巨大的宣传攻势全力打造的新品牌，也是EA第一款专门为Wii贴身打造的游戏，游戏的特点就是可以唱歌、跳舞以及让玩家创造自己的MV。游戏中有5个可选角色，通过各自的剧情模式会得到新的道具。有些关卡是让玩家唱歌，如果不想唱可以拔掉麦克风，该关卡就会变成用跳舞的方式进行。玩家需要根据画面上的提示按照节奏跳舞，而画面上的人物也会根据你的动作跳出相应的舞步，这个过程添加特效和变换角度后就成了MV。在唱歌时，画面中会有图标显示玩家的音调与歌曲的匹配程度，游戏中甚至还有国内玩家熟悉的《功夫》主题曲。





银河战士Prime3：堕落



FPS

■发售日：2007年8月27日　■对应玩家年龄：13以上
■发行：Nintendo　■游戏人数：1人

推荐指数：★★★★★

作为美国任天堂的震社之宝之一，本作是系列三部曲的终结篇，也是任天堂发动秋季商战的领航之作。游戏故事发生在以太星球事件的6个月后，星际联邦的电脑Aurora Units突然遭到病毒感染。萨姆斯在调查的过程中发现敌人正是被认为已经死去的黑暗萨姆斯……与Wii上的大多数FPS游戏一样，本作中的瞄准操作是通过Wii遥控器手柄实现的，考虑瞄准精度问题，本作还有一个Z键可以锁定敌人。类比摇杆为控制萨姆斯移动，将遥控器手柄往屏幕两边迅速晃动可以快速转身。用C键可以让萨姆斯变为球体。还有一个有趣的动作是模拟甩鞭子的动作抛出抓钩，通过抓钩可以飞跃障碍物。





Wii游戏日本周间销量排行榜

GAMES

1

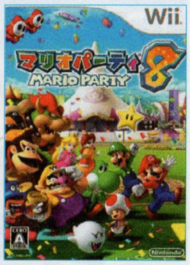
本周：114 041 套

累计：652 316 套

马里奥聚会 8

マリオパーティ8

■Nintendo ■2007年7月26日发售
■ETC ■5800日元



2 Wii Sports

Wii スポーツ

■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元

◆本周 36212套 ◆累计 2034753套

3 第一次的Wii

はじめてのWiiパック

■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元

◆本周 32206套 ◆累计 1601870套

4 马勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔

ドラゴンクエスト ソード 假面の女王と镜の塔

■Square Enix ■2007年7月12日发售 ■A·RPG ■6800日元

◆本周 11641套 ◆累计 446634套

5

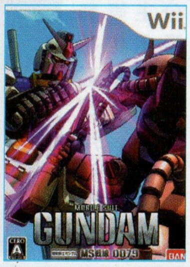
本周：8179 套

累计：78 303 套

机动战士高达 MS战线 0079

机动战士ガンダム MS战线 0079

■NBGI ■2007年7月26日发售
■FPS ■6800日元



6 实况力量职业棒球 14

实况パワフルプロ野球14

■Konami ■2007年7月19日发售 ■SPG ■6980日元

◆本周 8002套 ◆累计 94947套

7

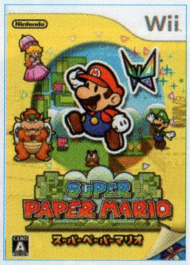
本周：5876 套

累计：487 293 套

超级纸片马里奥

スーパーペーパーマリオ

■Nintendo ■2007年4月19日发售
■ACT ■5800日元



8

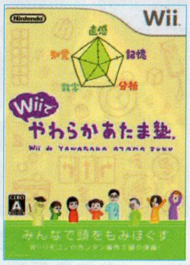
本周：5742 套

累计：244 360 套

Wii 头脑柔软操学院

Wii やわらかあたま塾

■Nintendo ■2007年4月26日发售
■ETC ■4800日元



9 手舞足蹈 瓦里奥制造

おどる メイド イン ワリオ

■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■5800日元

◆本周 4321套 ◆累计 496015套

10

本周：4109 套

累计：77 317 套

大金刚 喷射木桶赛

ドンキーコング たるジェットレース

■Nintendo ■2007年6月28日发售
■RAC ■5800日元



11 桃太郎电铁 16～北海道大移动卷！

桃太郎电铁16～北海道大移动の卷！

■Hudson ■2007年7月19日发售 ■TAB ■6800日元

◆本周 3218套 ◆累计 28302套

12 生化危机 4 Wii版

BioHazard 4 Wii Edition

■Capcom ■2007年5月31日发售 ■ACT ■4800日元

◆本周 2825套 ◆累计 112783套

13

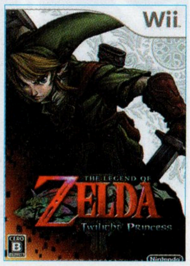
本周：2414 套

累计：511 752 套

塞尔达传说 黄昏公主

ゼルダの传说 トワイライトプリンセス

■Nintendo ■2006年12月2日发售
■A·RPG ■6470日元



14 牧场物语 安详之树

牧场物语 やすらぎの树

■Marvelus ■2007年6月7日发售 ■SLG ■6800日元

◆本周 1430套 ◆累计 54630套

15

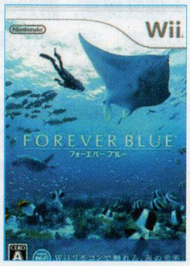
本周：1354 套

累计：21 116 套

蔚蓝永恒

Forever Blue

■Nintendo ■2007年8月2日发售
■ACG ■5800日元



16

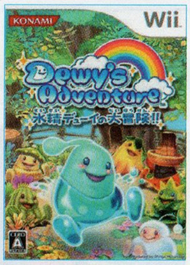
本周：1058 套

累计：4467 套

露珠的冒险

Dewy's Adventure

■Konami ■2007年7月26日发售
■A·AVG ■5800日元



17 口袋妖怪 战斗革命

ポケモン バトルレボリューション

■Nintendo ■2006年12月14日发售 ■RPG ■5800日元

◆本周 1039套 ◆累计 292763套

18

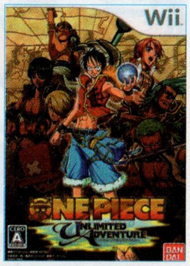
本周：975 套

累计：103 882 套

海贼王 无尽的冒险

ワンピース アンリミテッドアドベンチャー

■NBGI ■2007年4月26日发售
■ACT ■6800日元



19 第一神拳 革命

はじめての一步 レボリューション

■AQ Interactive ■2007年6月21日发售 ■ACT ■5800日元

◆本周 932套 ◆累计 50836套

20

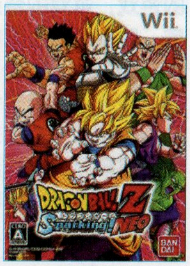
本周：769 套

累计：150 126 套

龙珠Z 电光石火！ NEO

ドラゴンボール Z Sparking! NEO

■NBGI ■2007年1月1日发售
■FTG ■6800日元



Wii游戏美国周间销量排行榜

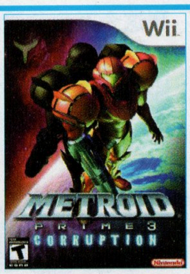
GAMES

1
本周：314 157套

累计：314 157套

银河战士 Prime 3：堕落
METROID Prime 3:Corruption

■Nintendo ■2007年8月27日发售
■FPS ■49.99美元



2
Wii Sports
Wii Sports

■Nintendo ■2006年11月19日发售 ■SPG ■4800日元

◆本周 122539套 ◆累计 4577996套

3
第一次的Wii
Wii Play

■Nintendo ■2006年2月12日发售 ■ETC ■49.99美元

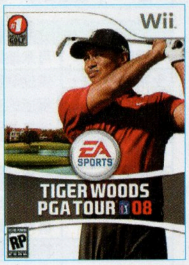
◆本周 91385套 ◆累计 2179008套

4
本周：76 741套

累计：76 741套

泰格伍兹PGA巡回赛 08
Tiger Woods PGA Tour 08

■EA ■2007年8月28日发售
■SPG ■49.99美元



5
马里奥聚会 8
Mario Party 8

■Nintendo ■2007年5月29日发售 ■ETC ■49.99美元

◆本周 60825套 ◆累计 1192560套

6
本周：25 462套

累计：277 715套

马里奥足球
Mario Strikers Charged

■Nintendo ■2007年7月30日发售
■SPG ■49.99美元



7
狂欢庆典
Carnival Games

■Global Star ■2007年8月28日发售 ■AVG ■39.99美元

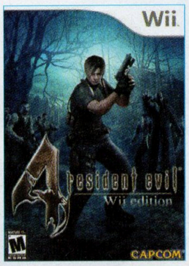
◆本周 23471套 ◆累计 23471套

8
本周：21 972套

累计：353 590套

生化危机 4 Wii版
Resident Evil 4 Wii Edition

■Capcom ■2007年6月19日发售
■ACT ■29.99美元



9
塞尔达传说 黄昏公主
The Legend of Zelda: Twilight Princess

■Nintendo ■2006年11月19日发售 ■A·RPG ■49.99美元

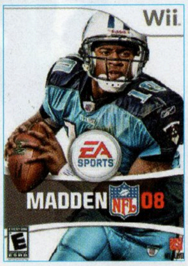
◆本周 19328套 ◆累计 1917488套

10
本周：15 952套

累计：94 827套

麦登橄榄球 08
Madden NFL 08

■EA ■2007年8月14日发售
■SPG ■49.99美元



11
超级纸片马里奥
Super Paper Mario

■Nintendo ■2007年4月9日发售 ■ACT ■49.99美元

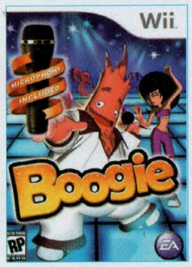
◆本周 11720套 ◆累计 737474套

12
本周：10 866套

累计：55 709套

尽情摇摆
Boogie

■EA ■2007年8月7日发售
■MUG ■59.99美元



13
手舞足蹈 瓦里奥制造
Wario Ware: Smooth Moves

■Nintendo ■2007年1月15日发售 ■ETC ■49.99美元

◆本周 9507套 ◆累计 667482套

14
Wii头脑柔软操学院
Big Brain Academy: Wii Degree

■Nintendo ■2007年6月11日发售 ■ETC ■49.99美元

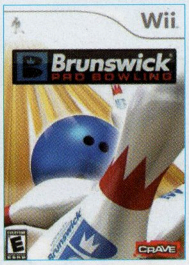
◆本周 8852套 ◆累计 191009套

15
本周：8278套

累计：17 749套

职业保龄球
Brunswick Pro Bowling

■Crave ■2007年8月14日发售
■SPG ■49.99美元

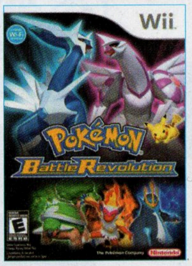


16
本周：7593套

累计：887 263套

口袋妖怪 战斗革命
Pokemon Battle Revolution

■Nintendo ■2007年6月25日发售
■RPG ■49.99美元



17
泰格伍兹PGA巡回赛 07
Tiger Woods PGA Tour 07

■EA ■2007年3月13日发售 ■SPG ■49.99美元

◆本周 7329套 ◆累计 375779套

18
大联盟
The Bigs

■2K Games ■2007年6月25日发售 ■SPG ■49.99美元

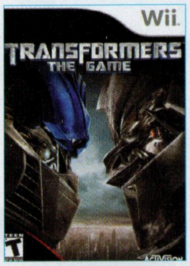
◆本周 6313套 ◆累计 107153套

19
本周：4701套

累计：92 085套

变形金刚
Transformers: The Game

■Activision ■2007年6月26日发售
■ACT ■49.99美元

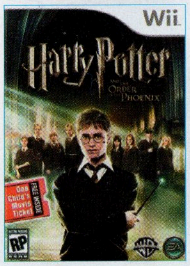


20
本周：4309套

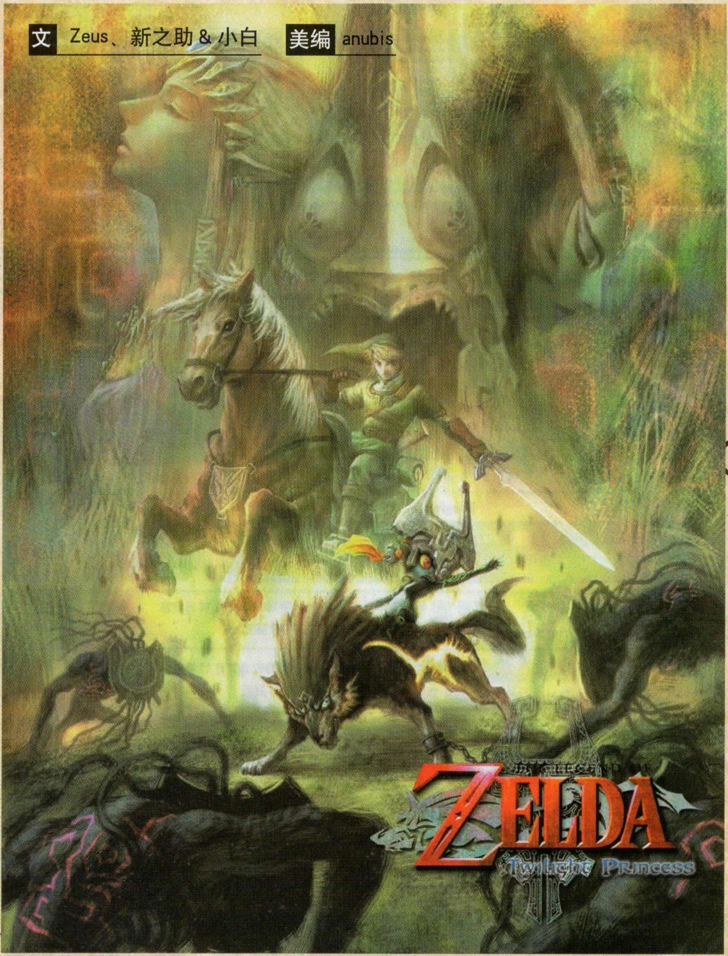
累计：92 466套

哈利·波特与凤凰社
Harry Potter and the Order of the Phoenix

■EA ■2007年6月25日发售
■ACT ■49.99美元



文 Zeus、新之助＆小白　美编 anubis



《黄昏公主》最初公布是2004年的E3上，经过了整整2年多的曲折终于分成Wii版和NGC版两个版本和世人见面了。无论是在画面上还是系统上，这款《塞尔达》作品都属于系列上乘之作，而Wii版更是以其独特的操作方式受到了玩家们的好评。如果你喜欢《塞尔达传说》，那么《黄昏公主》绝对不会让你失望，如果你没玩过《塞尔达传说》，那么只玩《黄昏公主》，也足够领悟到这个系列的精华所在了。

塞尔达传说：黄昏公主	Nintendo	A・RPG
Wii ゼルダの传说　トワイライトプリンセス		日版
2006年12月2日	1人	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

操作介绍

通用形态	
摇杆	控制走路／跑步／游泳／跳跃
C键	切换到第一人称视点，之后可以用摇杆操作视点移动
Z键	锁定目标／防御

林克形态	
十字键↑	与米迪娜对话
十字键←↓→	根据画面右方显示，快捷切换相应的道具，按B键使用，部分道具按十字键可直接使用
A键	动作键
B键	使用选择的道具
－键	快捷调出道具界面，连续按两次可跳过过场剧情
＋键	快捷调出收集品界面
1键	查看地图
2键	迷你地图开关

特殊操作	
连续攻击	晃动遥控器手柄
回旋攻击	晃动双截棍手柄
侧闪	按住Z键和A键，再横向拉摇杆
后跳	按住Z键和A键，再向后拉摇杆

骑马时	
摇杆	控制移动
A键	冲刺，可以跨越障碍物。

注：骑马时，画面下方会显示冲刺图标，表示可以冲刺的次数。一段时间不冲刺图标会自动回复，当全部图标用完后一定时间会完全回复。

狼形态	
A键	动作键
晃动遥控器手柄	攻击
Z键＋A键	跳跃攻击
晃动双截棍手柄	回旋攻击
十字键↓	挖掘
十字键←→	嗅觉模式

注：当米迪娜骑在背上时，按住B键会出现红色的攻击区域，松开B键时该区域的敌人都会被秒杀。

主要人物介绍



林克 Link

游戏的主角，在海拉尔大陆南边的奥登村长大的牧羊青年。直到某一天村庄的宁静被打破，青梅竹马的朋友伊莉娅和孩子们被虏走，黄昏降临在了这片土地上，自己也被变成了狼型而囚禁在城堡的监狱中，后为神秘的米迪娜所救。被神所选中的林克踏上了拯救海拉尔征途，肩负起了作为勇者的新的使命。



塞尔达公主 Princess Zelda

海拉尔王国的公主，由于赞特的威胁而不得不放弃了抵抗，从而使整个海拉尔大陆被影之世界所侵蚀。



加农多洛夫 Ganondorf

格鲁德的邪恶之王又一次降临了，加农杀害了试图封印他的一个贤者，之后被其他贤者封印在了影之世界中。



米迪娜 Midna

神秘的小妖精，是林克的向导。多次帮助林克脱离困境，同赞特及加农有着不共戴天的仇恨。



赞特 Zant

影之民的一员，拥有十分强大的魔力，在他的面具下藏着不为人知的个性。

全道具详细解析

武器类

	名称	入手地点	具体入手方法	性能简介
	木剑	トアル村	在トアル村商店购入弹弓后回家，剧情过后开启自家宝箱获得。	游戏初期过渡用武器，攻击力较弱。
	奥登剑	トアル村	第一次从黄昏世界返回后以狼形态来到トアル村，从剑士家的屋子侧面挖地进入后窃得。	游戏前期正式武器，攻击力一般。
	退魔剑	森の圣域	第一次来到森の圣域，在最深处通过守卫的试炼后从剑座中拔出。	游戏中期高级武器，传说中勇者使用的剑，攻击力较强；同时也是开启时の神殿的钥匙。
	光之剑	影の宫殿	在影の宫殿集齐灵魂，为退魔剑注入光之力后获得。	游戏后期最强武器，攻击力极强。对一些低等的魔物可以一击必杀；同时可以用来驱散影の宫殿中令林克强制变为狼形态的黑雾。

盾类

	名称	入手地点	具体入手方法	性能简介
	奥登盾	トアル村	第一次从黄昏世界返回后以狼形态来到トアル村，先来到水车边的房子附近偷听两人对话，之后从商店旁根据米迪娜的指引跳上去吓走放鹰袭击你的男人，最后沿水车一路上跳进屋后把盾从墙上撞下来。	木制盾牌，可以用来防御敌人的攻击；缺点是碰到火后立刻烧毁。
	木盾	カカリコ村	在商店里花费 50 卢比购入。	奥登盾被烧毁后的替代品，性能同奥登盾完全相同。
	海利安盾	カカリコ村	在商店里花费 200 卢比购入。	铁制盾牌，可以用来防御敌人的攻击；因为是铁制的，所以碰到火也没事。

服饰类

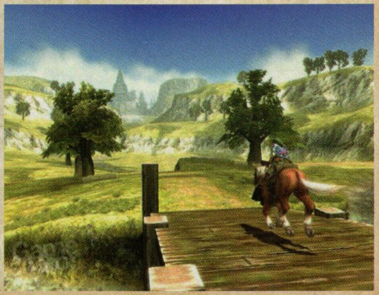
	名称	入手地点	具体入手方法	性能简介
	佐拉服	カカリコ村	护送马车到达カカリコ村后，夜晚跟随佐拉族女王进入墓地，通过墓地深处的秘密通道后获赠。	穿上后可以进行潜水，在水下也可以自由呼吸而不用换气；缺点是受到火系攻击时伤害加倍。
	魔法铠甲	ハイラル城下町	先在カカリコ村商店捐 1000 卢比修好ハイラル城下町西边的大桥，再回到カカリコ村接下并完成送温泉水给桥上哥隆的任务，最后再捐 200 卢比在ハイラル城下町广场开家商店，在商店里花费 598 卢比购入。	穿上后受到任何攻击都不损 HP（仍然会有受创判定）；但是钱会不断减少，钱越少铠甲就会越沉，穿上后的行动也就越发迟缓。

装备道具类

	名称	入手地点	具体入手方法	性能简介
	钓竿	トアル村	爬上商店附近高台吹奏草笛，召唤鹰从对面猴子手中抢回摇篮，把摇篮还给河边的孕妇后获赠。	钓鱼专用；最终 BOSS 战时用来对付加农会有神奇的效果。
	弹弓	トアル村	完成帮商店老板找回猫的任务后，在重新开张的商店里花费 30 卢比购入。	过渡用的远程攻击道具，攻击力较低，弓箭入手后就难逃被淘汰的命运了……
	油灯	フィローネ地方	岔路口左转与房子前坐着的男子对话后获赠。	可以用来照明，点燃后通过切换道具可以把油灯挂在腰带上方便行动；按 A 键挥动油灯还可以点燃部分物体，以灯油作为燃料。
	风力回旋标	森の神殿	森の神殿击败中 BOSS 后获得。	用来使风车运转；可锁定并攻击、运送部分敌人，还可运送、回收远处的道具；另外还具有灭火的功效；最多可同时锁定 5 个目标。
	铁靴	トアル村	在奥登村和村长进行相扑比赛，累计胜出 2 次后获赠。	使林克重量激增而沉入水底；因为是铁制的，所以还可以吸附在磁石墙面上行走；注意穿上后行动会变得迟缓。
	弓箭	ゴロン矿山	ゴロン矿山击败中 BOSS 后获得。	远程攻击道具，攻击力相比弹弓大大提升；使用时请注意箭袋里箭支的剩余数量；可以与多种道具进行组合以提升性能。
	鹰眼面具	カカリコ村	完成ゴロン矿山迷宫后回到カカリコ村，上到了望台与小孩对话进行箭术考验，通过后在商店花费 100 卢比购入。	直接使用可以看清远处的东西，相当于望远镜的作用；与弓箭组合则成为狙击弓，可进行远距离的精确瞄准；具有可调节焦距的功能。
	链枪	湖底の神殿	湖底の神殿击败中 BOSS 后获得。	可以瞄准 / 锁定特定目标后带动林克快速移动过去并悬挂在上面，还可以把部分敌人拉至林克身边或使其受创硬直，另外对小型敌人还具有较强的攻击力。
	齿轮	砂漠の处刑场	砂漠の处刑场击败中 BOSS 后获得。	能沿轨道进行快速滑行，滑行中再次按下 A 键可高速旋转并垂直弹开；四周的利齿可用来攻击敌人，高速旋转时攻击力增强；另外可以嵌入凹槽通过旋转开启部分特定机关。
	珊瑚耳饰	カカリコ村	将スノーピーク入口女子的信交给カカリコ村墓地后面的佐拉王子后获赠。	和鱼杆组合使用；可钓上ゾーラの里瀑布下方湖里的红鱼。
	铁链球	雪山の废墟	雪山の废墟击败中 BOSS 后获得。	攻击力极强的铁球，对于由冰构成的敌人伤害巨大，还可用来攻击悬挂的平台使其摆动起来；缺点是装备时行动会变得迟缓。
	控制之杖	时の神殿	时の神殿击败中 BOSS 后获得。	能够控制部分特定石像与林克同步行动。
	马笛	カカリコ村	来到忘れられた里并干掉所有敌人，进屋从老奶奶手中得到笛子，回到カカリコ村将笛子交给伊莉娅后获赠	可以在野外任何地点召唤爱马艾波娜
	双链枪	天空都市	天空都市击败中 BOSS 后获得。	瞄准、锁定特定目标后带动林克快速移动过去并单手悬挂在上面。空出来的另一只手可以直接进行下一次瞄准、锁定，以实现连续快速定点移动。







炸弹相关类				
	名称	入手地点	具体入手方法	性能简介
	炸弹口袋 1	カカリコ村	在炸弹店花费 120 卢比购入。	可携带各种炸弹，每个口袋只能装一种。
	炸弹口袋 2	ハイリア湖	在ゾーラ川引发房屋附近的传送点，干掉出现的暗之野兽后被带到屋内，将炸弹与弓箭组合成为炸弹箭并用它炸开挡路的岩石堆，划小船顺流而下抵达ハイリア湖后入手。	可携带各种炸弹，每个口袋只能装一种。
	炸弹口袋 3	ゾーラの里	来到瀑布上面佐拉王座前的水池，装备铁鞋与佐拉服沉入水底，用水炸弹炸开正中巨岩，与救出的哥隆对话后获赠。	可携带各种炸弹，每个口袋只能装一种。
	炸弹	カカリコ村	同炸弹口袋 1 一同入手，之后可以在カカリコ村炸弹店或ハイラル城下町广场商店购入。	能炸开有裂缝的墙壁，也可以对敌人造成伤害，使用时注意爆炸的延时，与弓箭组合则成为炸弹箭
	水炸弹	カカリコ村	在カカリコ村炸弹店或ハイラル城下町广场商店购入。	可以在水下使用，其余性能与炸弹相同。
	虫炸弹	カカリコ村	在カカリコ村炸弹店或ハイラル城下町广场商店购入。	会自动向前移动并爆炸，其余性能与炸弹相同

空瓶相关类				
	名称	入手地点	具体入手方法	性能简介
	空瓶 1	トアル村	钓竿入手后来到商店后面钓鱼吸引猫，当钓上第 2 条鱼后猫就会叼着鱼回商店了，之后商店老板赠予。	可以用来装各种东西，比如牛奶、蜂蜜、灯油、精灵和水。当干掉史莱姆后有短暂的时间可以把未消失的胶体装进瓶子里，根据莱姆颜色的不同剩余胶体的能力也不同。
	空瓶 2	フィローネ地方	获赠油灯后继续与该男子对话，花费 100 卢比购入。	可以用来装各种东西，比如牛奶、蜂蜜、灯油、精灵和水。当干掉史莱姆后有短暂的时间可以把未消失的胶体装进瓶子里，根据莱姆颜色的不同剩余胶体的能力也不同。
	空瓶 3	ゾーラ川	从ゾーラ川上部木门进入钓屋，在左侧被桥拦住而独立出来的一小片水域中钓到。	可以用来装各种东西，比如牛奶、蜂蜜、灯油、精灵和水。当干掉史莱姆后有短暂的时间可以把未消失的胶体装进瓶子里，根据莱姆颜色的不同剩余胶体的能力也不同。
	空瓶 4	ハイラル城下町	干掉并回收超过 20 只鬼魂后以狼形态在门前下凹处挖地回到守财奴家中获赠，同时得知还有另外 40 只鬼魂……	可以用来装各种东西，比如牛奶、蜂蜜、灯油、精灵和水。当干掉史莱姆后有短暂的时间可以把未消失的胶体装进瓶子里，根据莱姆颜色的不同剩余胶体的能力也不同。
	大妖精之泪	ハイラル城下町	同空瓶 4 一起入手，想要反复获得的话可以去挑战下ゲルド砂漠中试炼洞，将断桥送还后露出试炼洞入口，进入后一路杀到底获得。(B50F) 后获赠；试炼洞可以反复挑战，难度随通过次数而提升，每闯过一次就可以多携带一瓶；用光后与各地精灵泉中的大妖精对话可以得到补充。	补满体力的同时攻击力暂时提升，堪称游戏中的最强补给品。
	大妖精之泪	ゲルド砂漠		补满体力的同时攻击力暂时提升，堪称游戏中的最强补给品。

携带上限类				
	名称	入手地点	具体入手方法	性能简介
	成人钱包	ハイラル城下町	将第 1 只金甲虫交给ハイラル城下町右下区域屋子里的小女孩后获赠。	卢比的可携带上限升级至 600。
	最大钱包	ハイラル城下町	将第 24 只（全部）金甲虫交给ハイラル城下町右下区域屋子里的小女孩后获赠。	卢比的可携带上限升级至 1000。
	大炸弹口袋	ゾーラ川	来到ゾーラ川屋内与爆炸头女人对话选第一项进行划船小游戏，游戏得分在 25 点以上获赠。	各类炸弹可携带上限翻倍。
	大箭袋	ハイラル城下町	完成ハイラル城下町右下区域杂技团小游戏，在限定时间内灵活使用钩索取得全部光球后获赠	弓箭的可携带上限升级至 60。
	特大箭袋	ハイラル城下町	完成ハイラル城下町右下区域杂技团小游戏，在限定时间内灵活使用双手钩索取得全部光球后获赠	弓箭的可携带上限升级至 100。



流程攻略

序章 トアル村

海拉尔大陆南部的一个小村庄，人们过着平静的生活。我们的英雄林克是一个平凡的牧羊人，一天早上，他从睡梦中醒来，故事就从这里开始了……

一觉醒来，走出房间后来到森林里的精灵之泉，伊利娅正在这里给马匹洗澡。附近的草地上有一种马蹄草可以按A键拾起来吹奏。把伊利娅的爱马艾波娜召唤到身边之后乘上它来



到村庄最上方的牧场。和牧场主对话后开始玩赶山羊的小游戏，这时马匹不能加速，不过按A键可以进行吆喝。完成之后跳出栅栏，剧情自动进入第二天。

第二天是繁忙的一天，村庄里有很多事情都必须让林克去解决。首先来到村长家（在牧场入口处），和门口的村长对话会发生羊冲出牧场的剧情，在羊即将撞上林克的时候长按A加方向键即可将其摔倒。爬上杂货铺边靠近湖的一个高台，利用杂货屋的屋顶来到湖中央的平台，在这里可以看到有一只猴子正拿着婴儿的摇篮。吹动边上的草召唤出鹰对准猴子“发射”过去即可抢回婴儿篮。还给在湖边焦急等待的母亲，跟着她回家即可



得到“钓竿”。拿着钓竿到有猫的码头钓两条鱼，猫会把鱼抢过去，跟着猫来到杂货铺，老板会赔给你一个空瓶。如果这时有钱的话可以顺带买一个弹弓，用弹弓将树上的蜂窝射下来，然后跳到湖里躲避蜜蜂的追赶。如果没有钱，也可以到杂货铺边的高台上用鹰将蜂窝射下来，不过弹弓还是要买的。全部做完之后回家，会遇上教你剑道的师傅卢索。与家门口的3个孩子对话，用弹弓将靶全部射中。回家后，发现多出了一个宝箱，里面是一把木剑，出门再次与孩子对话可以学习剑技。

剧情后，孩子们去追赶一只从森林里面跑出来的猴子。骑上艾波娜来到森林，在一处空地与卖油商人对话获得油灯。点燃油灯进入旁边的山洞，门口会有食人花出现，被其咬到需要使用回旋斩挣脱。洞内的蜘蛛网可以挥动油灯烧掉。出洞窟后来到一片宽阔的区域，这里主要是为了给之后的战斗做练习，所以会不停地刷出新的敌人。点燃一个洞中的两个灯台可以获得小钥匙，打开门之后在山顶的神殿前砍破笼子救出小孩。

第三天，再次来到牧场玩赶山羊的游戏，不过这次羊数增加到了20只。回到家门口，将木剑送给孩子后从森林的小道爬进精灵之泉，和伊利娅告别。没想到即将离别之际却突然闯进来两只野猪，带走了伊利娅，林克也晕了过去。



第一章 (1) ハイラル城



被侵蚀的海拉尔城堡笼罩着奇异的暗物质，林克也必须面对他从未面对过的新身体。

醒来之后的林克发现自己变成了狼，原地绕着木桩转几圈，米迪娜出现，她弄断了林克的脚链，这下可以自由活动了。从有缺口的栅栏处钻过去，发动嗅觉模式之后可以看到幽灵。先与他们对话，然后寻找吊在空中的机关，锁定后按A键拉下来将水放满水。游过针刺的地带，和米迪娜会合并走出地牢。原来这里是海拉尔王城，可是周围却飘着不明的黑暗颗粒。进入高塔内，沿路一直向着最高处攀爬。这里会依靠米迪娜进行特殊的跳跃，按照提示操作即可，路上的大怪鸟比较难对付，不用理睬直接跳过去也是可行的。进入没有锁的门，塞尔达公主华丽地登场了。

在剧情的安排下米迪娜将林克送回了村庄，由于现在是狼的形态，所以必须偷偷地行动。首先从来到水车边的小屋附近，有几个人正在谈话，慢慢地接近他们，对话的内容会变得越来越清晰，当能够完全听见之后停止前进，得知盾的情报。来到湖边会被老婆婆发现，从杂货店的房顶绕到老婆婆所在的平台将她吓跑，然后从水车跳入房屋的窗户，撞下墙上的盾。来到孕妇的家，在不被发现的情况下偷偷从墙边挖洞钻进去（挖洞地点发动嗅觉模式后有提示），取得奥登剑。村庄中有许多地方都可以挖洞



获得卢比，可以先攒点钱。

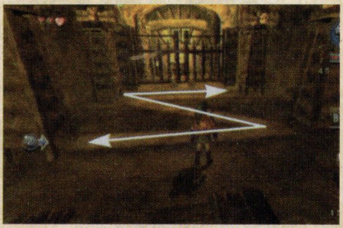
回到精灵之泉，这时候会有影之民从天而降。同时出现两个影之民的时候如果最后只剩下一只，它会自动将其同伴全部复活，所以必须在剩余两只的时候长按B，发动特殊技将两只影之民同时消灭。战斗结束时光之精灵出现，接下来的任务是要收集7只光之虫。光之虫的位置在地图上都有显示，必须在嗅觉模式下才能看见它们。光之虫死后会变成光之元素，只要靠近就会自动吸收。全部收集完成并再次消灭一批影之民，林克终于又变回了人形。下一个目标是森林神殿。

和灯油店老板对话获得小钥匙，在森林里会遇到猴子抢油灯的事件，不过这是它在教你如何驱散有毒的迷雾，跟着它到达对岸，进入森之神殿之前会第一次遇到时之勇者，他会教你第一个剑技。再往前走就要开始挑战《黄昏公主》的第一个谜宫了。



第一章 (2) 森の神殿

进入神殿之后先用弹弓将藤条上的蜘蛛射下来。爬上藤蔓，在平台上



发现一只巨大的蜘蛛，只有攻击它的腹部才有效。点燃4个烛台之后出现新的道路，在左侧的宝箱内可以取得神殿的地图。来到吊桥边，发现一只大猴子将吊桥弄断了。返回原来的房间向西前进，使用炸弹花炸开墙壁得到“天空人”，使用它能够迅速地返回迷宫入口。继续前进，取得小钥匙后打开7号房间的门。这里的中央有一根巨大的石柱，一只猴子被关在上面。撞击石柱将猴子救下，这样就拥有两只猴子了。返回2区域后向东侧前进，8号区域有一种炸弹虫只要攻击后即会变成炸弹，将炸弹丢入食人花的嘴里即可将其消灭。9号区域有小钥匙，需要撞倒石柱后在宝箱内获得，这里有两个灯台，将它们都点燃后出现阶梯，到达高处救出猴子。

来到10号区域，遇到一株巨大的食人花，首先将它的头砍下来，然后将炸弹丢进它的嘴里就可以了，取得钥匙救出猴子。返回2号区域，由于有了四只猴子，可以通过吊桥来到12号区域。中BOSS战是刚才那只割断



吊桥的猴子，首先撞击柱子将它震落，然后攻击，反复三次即可。需要注意它会使用回旋镖割断食人花的藤蔓，胜利后风力回旋镖入手。

使用风力回旋镖攻击门上的风扇开门，这时吊桥也可以通过回旋镖控制方向了。在13区域救出第五只猴子，然后返回2区平台，使用回旋镖割断宝箱取得指南针。来到区域15，按照地上的印痕以“Z”字形攻击风车，获得BOSS间的钥匙。通过6区来到区域16，烧掉蜘蛛网救出第6只猴子。区域18使用回旋镖将炸弹虫带回到手中，攻击食人花，取得宝箱中的小钥匙。再用回旋镖，分别在炸弹虫和岩石上做下标记，将岩石引爆，再炸掉里面那块岩石，救出第7只猴子。区域19的地板下面藏有伪装虫，首先需要用回旋镖将地板掀翻才能前进。转动门上的两个风扇，救出最后一只猴子，这样就可以到达区域20后的BOSS之间了。

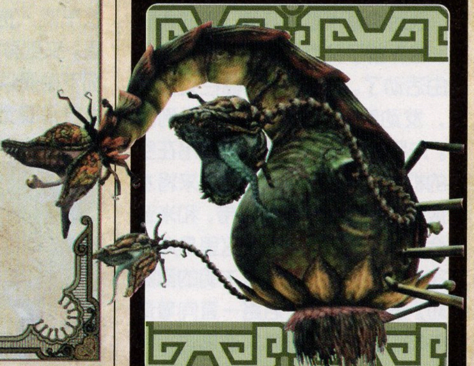




注：地图上的序号表示参考流程顺序，也在攻略中作为注解之用。以后的迷宫相同。

BOSS 觉醒寄生种

BOSS首先会从毒潭中露出两个食人花头，用回旋镖将岸上的炸弹虫引来攻击它们，一击即可击破。全部消灭之后BOSS的本体出现，这时先前的中BOSS出来援助林克。使用回旋镖按老办法将猴子带来的炸弹吸引到BOSS身上，待其倒地后用回旋斩补一刀。反复两次后，BOSS即被消灭。



第二章 (1) ハイラル平原

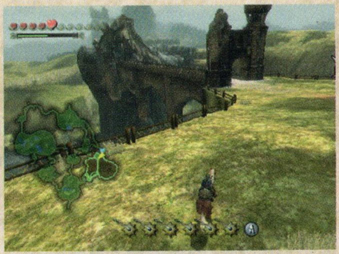
第一块影之结晶入手之后，其余的两块依然下落不明。四通八达的海拉尔平原，又会将林克引导向何方？

与米迪娜对话后向西来到海拉尔平原，这里相当广阔，没有马匹的话走起来相当费时间。第一次遇到送信的邮递员，他哼的小曲是“《塞尔达》系列”的经典BMG。进入西面的影之领域，林克再次变成了狼的形态。到达河边时依照剧情传送回森林神殿附近，将架在悬崖边的吊桥传送过去，过桥来到力力リコ村，在精灵之泉边遇到光之精灵，接下来又是光之虫的收集。

取得全部光之虫之后上山，会遇到一个哥隆族阻挡你的前进。下山回到精灵之泉，看见爱马艾波娜冲了过来。看准机会跳上去，并依照系统的提示控制摇杆的方向，几回合下来终于把受惊的艾波娜驯服了。返回トアル村和村长对话，他会教你角斗的技巧。将他两次摔出场地之后在宝箱中取得铁靴。返回力力リコ村，发生孩子被布尔宾王劫持的事件。骑着艾波娜追上去，一直追到西海拉尔平原上。布尔宾王的手下会不停地出现，所以不接近你的话就不用理睬它们。加速追上布尔宾王，三次攻击后开始桥上的决斗。

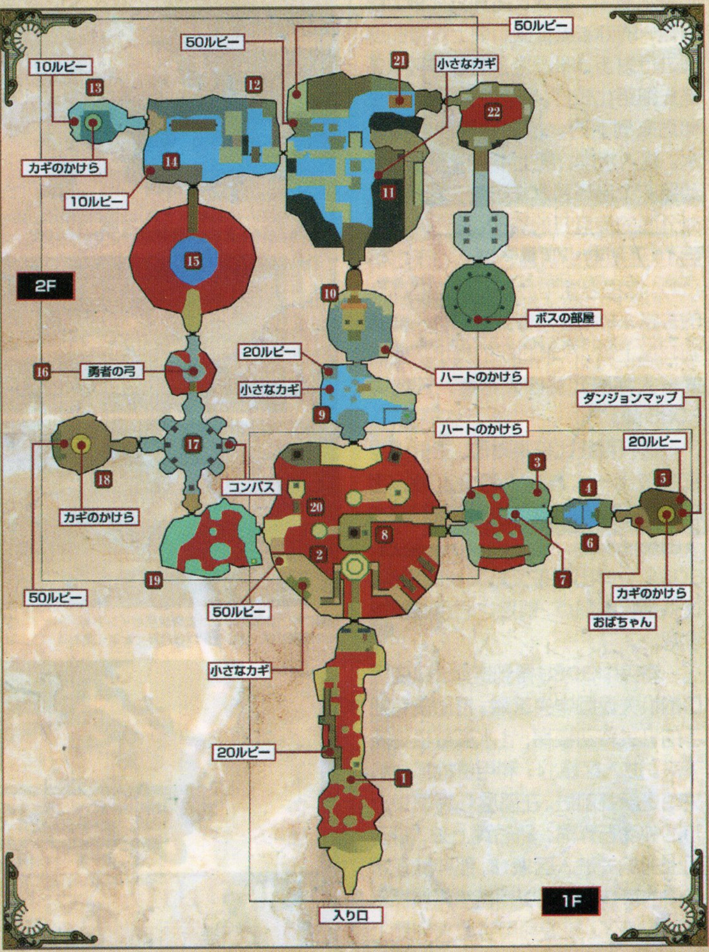
这场小BOSS战的要点是不要急于冲刺，首先等布尔宾王开始移动之后正面迎上去，使用2～3次加速即可。即将与布尔宾王接触的时候立刻使用摇杆避开，同时发动攻击。成功两次后布尔宾王掉下悬崖，救出孩子。结束的时候，林克迎着夕阳摆出了“时之笛”中的经典姿势，新的勇者，从此刻诞生。

这下终于能够向哥隆山进发了，之前可以花200卢比在商店里购买一个海利亚盾。穿上铁靴将挡路的哥隆摔下山崖，使用跳斩攻击哥隆后站到它们背上可以借助哥隆的力量跳到高处。在山顶与哥隆长老对话开始摔角比赛，记得穿上铁靴。



第二章 (2) ゴロン矿山

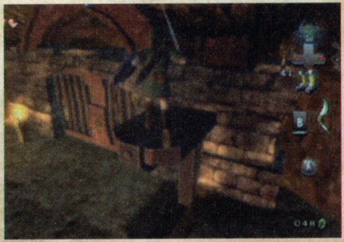
门口凸起的机关要用铁靴踩下才能停止挡路的火炎，通过1区后在底层左侧2处取得小钥匙。延着路来到3区，鳄鱼怪需要攻击它们的尾巴才能消灭。拉住链子将铁门拖出来，然后迅速绕到另一边在门关上之前滚进去。在4区开启机关后穿上铁靴从墙壁来到5区的长老室，得到钥匙零件之一，还有另外两个零件才能拼成一把完整的钥匙。另外此房间内还能获得地图。继续利用磁铁来到7区，这里踩下机关，激活磁铁，用同样的方法激活另一个磁铁来到9区。使用铁靴沉到水底，推开箱子





获得小钥匙，踩下左边的机关，吸附到房顶上。来到上层，再开启一个机关，到达右边的平台，攻击黄色的水晶打开铁门，注意有时间限制。来到10区，割断吊桥上的绳索进入11区。这里有敌人会放出箭矢，在左侧得到钥匙。在12区有一个巨大的旋转平台，注意一定要吸附在有多个磁区的一面。13区是第二位长老的房间，钥匙零件二获得。爬上楼梯，经过14区会有一场BOSS战发生。

对付哥隆的战斗，由于是站在一块旋转的磁铁上，所以要小心掉落，危急时刻可以穿上铁靴。BOSS普通时候是无敌的，只有等待其正欲攻击的时候使用跳斩反击，此时BOSS会变成球状进行撞击，站在场地边上换上铁靴将其丢入岩浆中，反复三次即可。在16区的宝箱内获得勇者の弓，射断桥上的绳索来到区域17。这里会有许多喷火的石像，如果使用木盾去阻挡的话很容易就被烧坏，海拉尔盾就不会有这个问题。射击它们头上的红宝石使其停止移动，进入区域18获得最后一个钥匙零件。在区域19有一扇铁丝网挡住了去路，其实可以直接用滚动

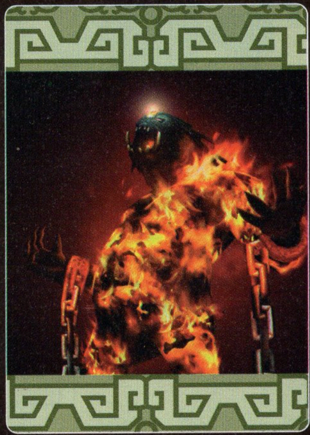


撞开。这里有许多火蜗牛，最好先用弓箭将它们射下来。通过几个平台后踩下机关，吊在天花板上射击门上方的水晶打开通路。来到区域21，干掉这里的弓箭手后吸附在磁石上，射击吊桥的绳索。虽然有大群的敌人在区域22出现，不过依照现在的实力，完全不成问题，使用回旋斩将他们全部消灭后BOSS战开始了。

BOSS 觉醒火炎兽

这个BOSS出场的魄力在系列各作BOSS中都能挤进前5位，不过对付起来相当简单。首先使用弓箭射击它头顶的红色水晶，然后趁其不备抓住它脚下的锁链猛拖，待其摔倒后攻击水晶即可。周围有用于回复的箭支，如果不够的话及时补充。





第三章(1) ハイラル城

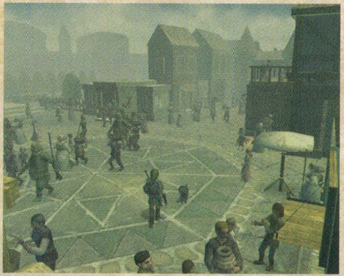
回到村庄，炸弹店也开张了，花100卢比购买炸弹后来到ハイラル平原，使用炸弹将桥对面挡路的石块炸掉。解决掉出现的魔物之后林克再次坠入最后一个被黑暗侵蚀的区域。进入后不久，林克发现了伊利娅遗留下来的挎包，前去调查，发动嗅觉模式一直跟踪着气味前进，来到ハイラル城下町。在一个酒吧里，林克发现被幽灵化的伊利娅，她正在照顾一个受伤的佐拉族人。调查士兵旁的桌子获得精灵之泉的确切位置，随即绕道向ハイリア湖进发。在ハイリア大桥上，林克受到了敌人的埋伏，将桥上的任意一个箱子推到桥边，然后跳入ハイリア湖中。醒来后和湖边的商人对话，正欲离开时一只操纵着怪鸟的魔物出现了，使用跳跃攻击砍住怪鸟可以有效地对它进行伤害。

胜利后按照提示哼起歌谣，召唤出怪鸟，接下来需要操纵它飞跃山洞来到ゾーラの里。这里到处是冰天雪地，甚至连佐拉族人都被冰冻在了湖中。把哥隆山上那块从天而降的石头传送过来，将湖水解冻。临走前，佐拉族的女王拜托你找到她的儿子拉里斯。

顺着河水来到ハイリア湖，进入精灵之泉，接下来又是光之虫的收集，不过这次它们分散地很广，要耐心寻找。当找完地图上所有的光之虫后回到ハイリア湖，奇怪的是光之虫并没有完全收集，原来最后一个光之虫就隐藏在ハイリア湖中。开启嗅觉模式后会发现一只巨大的光之虫，利用地形将它压倒，消灭掉它的6只触手后光之虫终于收集完毕了。

恢复人形后来到城下町，来到酒吧找到伊利娅，可她却什么都记不起来了。在老板娘的委托下，林克接受了护送拉里斯去カカリコ村治疗的任务。护送的途上布尔宾王又前来阻挡，这次它装备了两块盾牌，所以只能用弓箭射击他裸露在外的部分了。消灭后获得小钥匙，打开沿路的栅栏就能够抄近路到达カカリコ村。注意路上要是马车着火，一定要立刻使用回旋镖将火吹灭。

剧情后来到屋外，佐拉族的女王出现了。跟着她来到墓地后可以得到佐拉族的衣服，这下终于可以潜水了。去カカリコ村的炸弹工房，将炸弹换成水下炸弹，换之前得把先前的普通炸弹全部用完。接着回到墓地，穿上佐拉服和铁靴后沉入水底，使用水下炸弹将一块石头炸碎，从露出的洞口可以直接游进ハイリア湖。一直潜到湖底，神殿的入口被一块巨石给档住了。在门下的平台上放一个炸弹，炸开温泉口，然后将炸弹放上面，炸开石头。

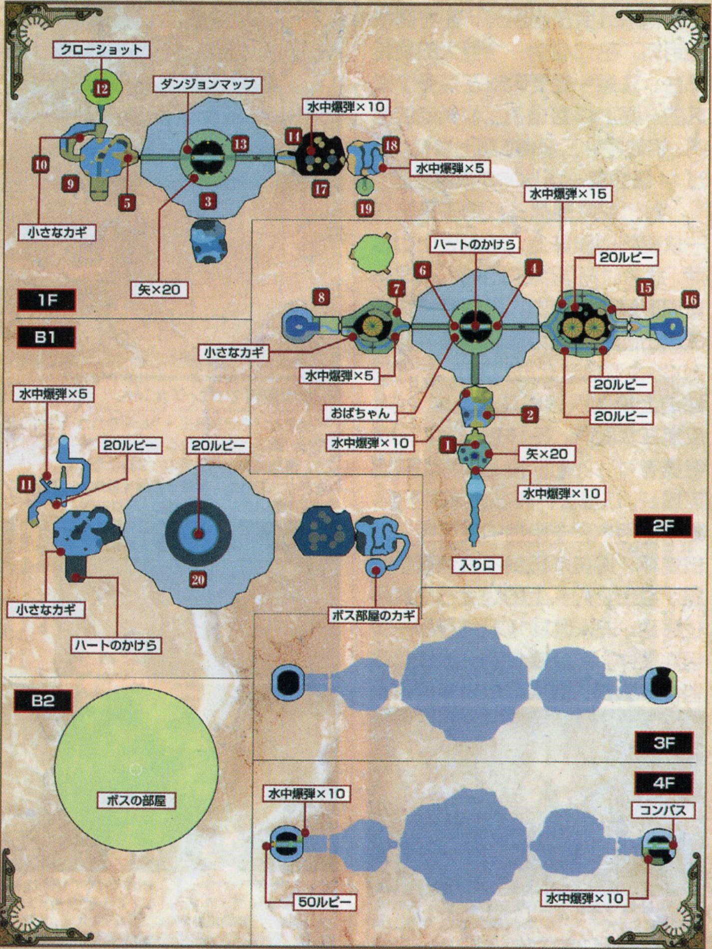


第三章(2) 湖底の神殿

神殿的入口比较长，消灭沿路的敌人爬上岸后才算正式进入神殿。将青色的史莱姆打倒后立刻使用空瓶就能将获得用于回复的药水。拉动门口的吊环打开大门，进入2区。这里的天花板上有许多钟乳石，给弓箭装备上炸弹后将它们射落，爬上钟乳石来到3区。这个区域是本迷宫最关键的场景，在4处拉动吊环进入5区，再次将钟乳石炸落，跳到对面平台获得小钥匙。回到中央区域，打开6处的大门进入7区。将右侧的钟乳石炸下来，并利用它爬上藤条。来到铁门的上方拉动机关，将铁门打开。通过铁门后在水车旁的宝箱中取得钥匙，将8区门口的石块炸掉后进入。8区会出现特殊的蛙人，它将自己包裹在一个防御水泡中，普通攻击对其无效。目前惟一的办法就是使用装上炸弹的弓箭进行射击，不过为了节省弹药，还是先跑路比较好。爬上一段环形的楼梯后来到上方，拉动吊环使水闸放水。跳入水中，爬上中央的平台，拉动另一个吊环将水排进中央区域。此时外面的转盘开始转动，通过转盘来到10处取得小钥匙，进入地下水路(11)。这里沿途中会有石头挡住林克的去路，必须使用炸弹炸开。一直游到12区上岸，在米迪娜的提示下使用第一人称模式观察天花板，开始中BOSS战。

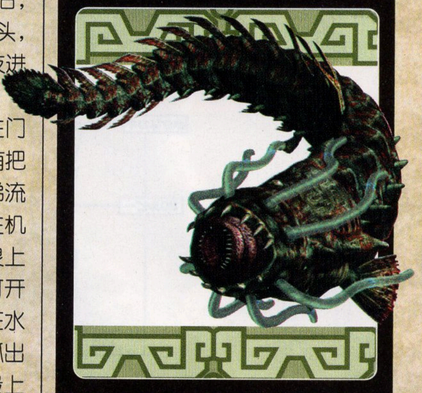
这只青蛙比较难对付，主要因为它会放出一大堆烦人的食人鱼。当BOSS突然越到空中之后注意观察地下的影子躲避。使它的攻击落空后，BOSS会伸出那条又粘又长的舌头，这就是它的弱点，锁定之后用剑技进攻吧。

消灭中BOSS得到链枪，抓住门口的机关返回中央区域。拉动没有把手的机关转动楼梯，让水顺着楼梯流下来。进入区域14，利用链枪抓住机关或是藤蔓前进。在部屋15将喷泉上方的钟乳石炸落，然后跳上去，打开门上的机关进入区域16，那种躲在水泡中的青蛙终于可以用链枪将其抓出来再攻击了。接着利用链枪来到最上层，打开机关后水闸再次开始放水，顺便在宝箱中得到指南针。返回14区，利用链枪来到18区的水底，用炸弹破坏两块岩石后一直游到区域19。使用链枪抓住房间中央的机关，然后慢慢下降，直到取得BOSS房间的钥匙。现在返回中央区域开始BOSS战。

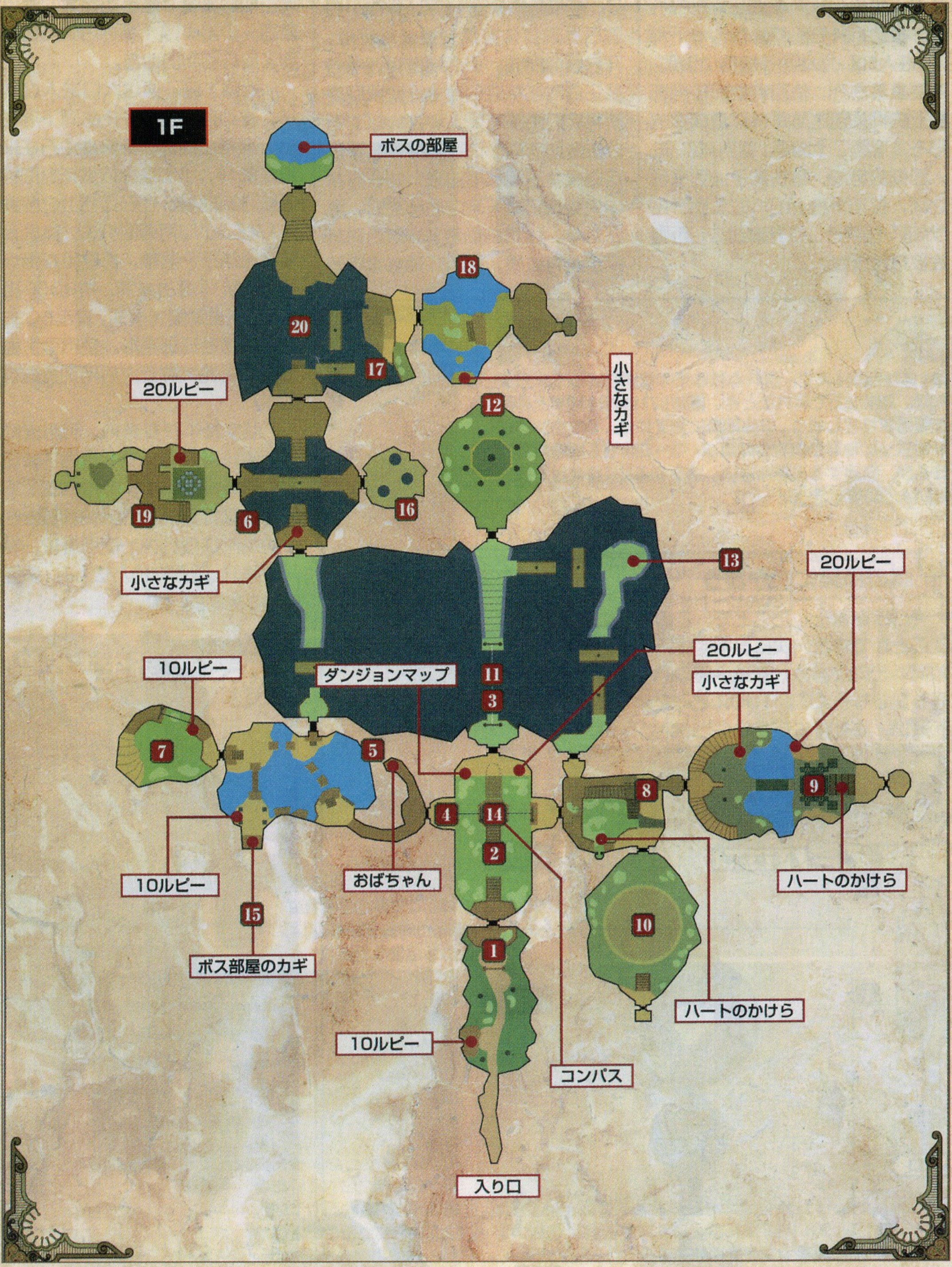


BOSS 觉醒多触类

由于本场战斗是在水中进行，所以必须穿上铁靴，再加上水的重力，移动起来相当不便。BOSS最初看起来像一个巨大的海葵，拿出链枪边瞄准边移动，注意它的触手，一旦有眼睛出现就立刻锁定后使用链枪将它抓取过来猛砍。这个阶段BOSS的攻击方式为使用触手将林克抓进它巨大的嘴里咀嚼。如果不能躲避的话一定要立刻卸掉铁靴，否则会反复掉入BOSS的嘴里。攻击几次之后BOSS会露出本体，解开铁靴跟着它的尾部游动，当接近头部时按锁定键使用链枪抓住BOSS的眼睛，按照提示进行攻击即可。



第四章　森の圣域



背着受伤的米迪娜来到城下町，酒馆边的猫告诉林克，酒馆后面有一条密道。爬上箱子，从窗户进入酒馆，注意别弄出大的响声，否则会被人发现。进入一间装满财宝的房间，



在这里发动嗅觉模式可以看见一个幽灵。按照提示将它的ゴースト の魂夺出来，然后和王座上的人对话，它会为你打开密道的入口。捡起地上的木棍引燃灯台，来到ハイラル城的下水道，依照老路进入公主的房间，发生剧情。为了变回人形，林克必须去寻找传说中的退魔剑。

传送回フィローネの森北，救下一只正在被追杀的猴子。在它的提示下从左侧的高台上一直跳到一处木桥边，使用回旋镖将木桥转向，通过木桥即是森の圣域。在森の圣域中是没有地图的，所以只能跟着引路者走，虽然他隐藏地比较隐蔽，不过可以根据喇叭声大致听出他的位置所在。一直将引路者追到一片空地之后，就不会再逃跑了。首先攻击他召唤出来的木偶，然后在他召唤新木偶的时候攻击，反复两次即可。这里要玩一个小游戏，两个石像会按照林克的移动而移动，必须让它们同时站在金色的格子上。

最快的解法是：←↓→↑←↑↑→→←←↓↓→↑

完成后获得退魔剑，在此之后，与米迪娜对话即可实现在狼形态和人形态中自由切换，不过前提是周围一定要没有NPC在场。

以人的形态回到城下町，和酒馆老板娘对话得到ラフレル爷通行证，调查旁边的地图得知ラフレル爷的位置。来到ハイラリ湖，在一个哨塔上遇到ラフレル爷，他告诉你想要到达沙漠必须依靠大炮发射过去，得到ラフレルのメモ。拿着ラフレルのメモ找湖中央的大炮屋主人对话，他会将你发射到沙漠中。不过如果不急着赶流程，这时候你可以先去城下町转转，搜集搜集心之碎片等。

第五章(1)　ゲルド沙漠

朝地图的前方前进，由于这里并没有马蹄草，所以只能依靠步行。路上会遇到两个骑着野猪的敌人，将它们消灭后，即可骑上野猪前进了。野猪的操作方式和马一样，只是相对更难控制一点。用野猪的冲刺把敌人设置的栅栏破坏掉，进入据点。其中一个敌人的身上藏有钥匙，注意寻找。打开寨门遇上一个中BOSS，注意躲避它的锤子攻击，从背后使用回旋斩等技能攻击即可。将他打跑后骑上野猪，冲出着火的围栏，不久后就能看到迷宫——“沙漠处刑场”了。



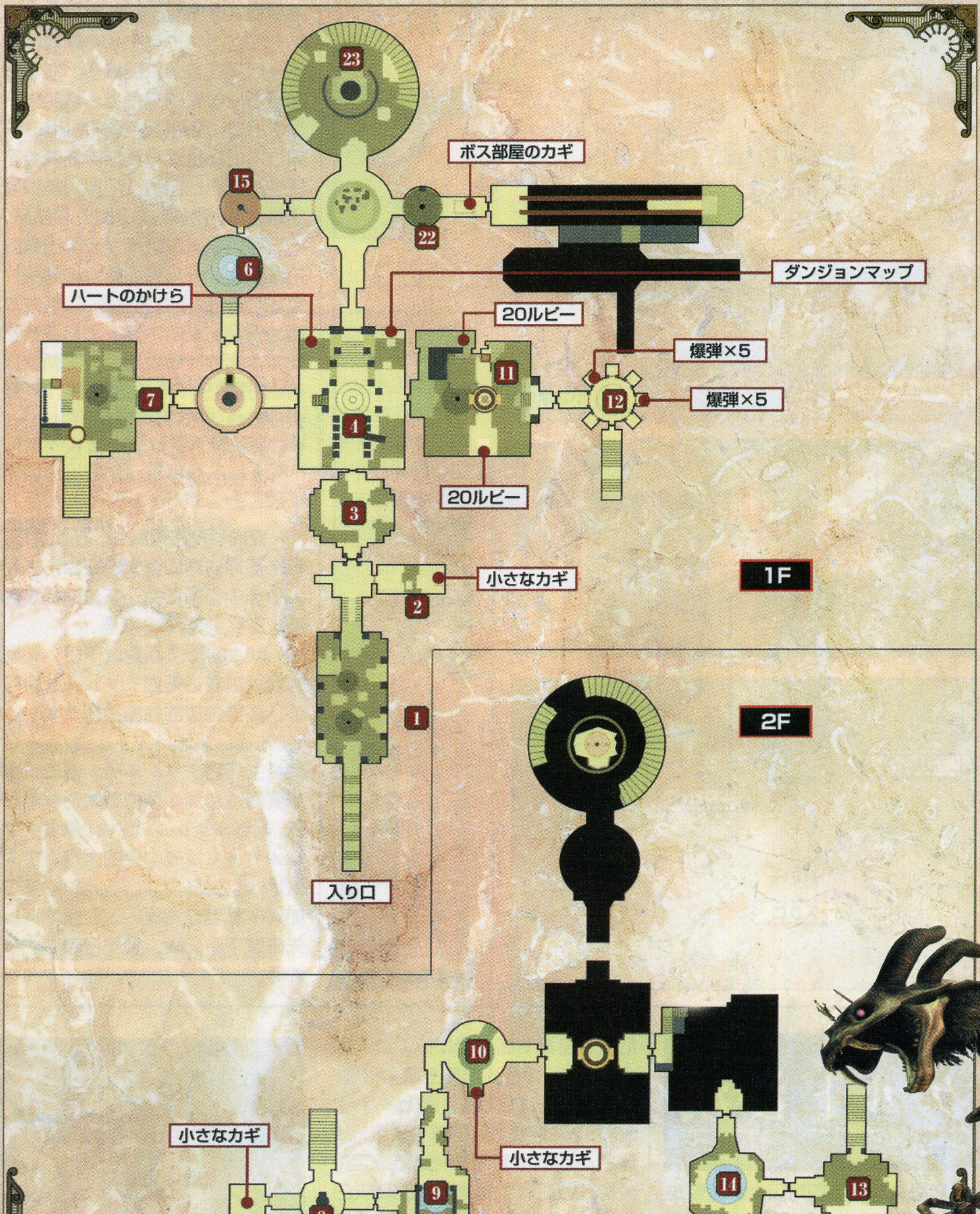
第五章（2） 沙漠处刑场

沙漠处刑场到处都是流沙坑，小心不要陷下去。使用抓钩来到对面平台，进入2区。打碎右侧的栅栏得到小钥匙，左侧的锅内可以用空瓶免费获得灯油。进入区域3，将两个灯台点燃解开大门的机关，进门后发生剧情。发动嗅觉模式将幽灵的魂魄咬出来，接下来的任务是要找到另外三个逃跑的幽灵。发动嗅觉模式获得幽灵的气味，跟踪气味在源头挖掘，找到埋藏在地里的机关。拉动机关后打开隐藏的地下洞穴，进入5区，推动箱子获得小钥匙。不要急着离开，使用链枪抓住天花板上的机关到达顶端（6），变成狼的形态发现第二个幽灵。回到4区，进入西侧的房间，将铁笼子推到平台之间，拉动平台上的机关直到听见“咔嗒”的声音。立刻滚过去，否则会被灯台压到。

从楼梯上去来到区域8，转动石柱得到指南针和小钥匙。来到区域9，一路跟踪气味并将源头的地板掘开，发现机关，将其拉动之后消灭第三个幽灵。现在只差最后一个幽灵了，继续向前来到10区，取得小钥匙后发现身体突然变得非常沉重，开启嗅觉模式，果然周围有许多老鼠正依附在林克的身上。使用回旋斩将它们全部消灭，来到11区。老办法推动铁箱子，并拉动机关，不过这时候并不用急着过去，站在灯台中央等待它掉下来之后爬上去，跳至对岸。12区的骷髅普通攻击对其完全没有效果，使用炸弹或者带有炸弹的弓箭将其消灭之后点燃13区的左侧和中央的两个烛台，需要注意的是如果点错的话会出现大批量的敌人。在14区终于找到了最后一个幽灵，不过他分身成了4个，只有攻击他的真身才能造成伤害。消灭最后一个幽灵，4个青色的火炎也回到了应该回到的地方。

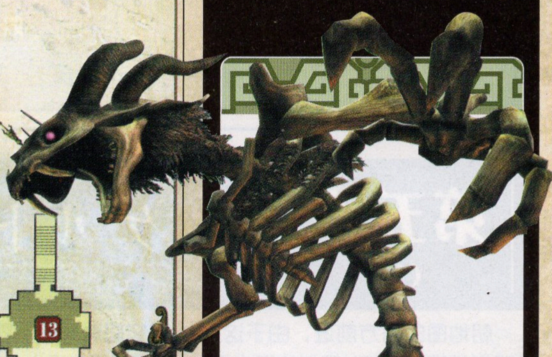
返回4区，通过大门进入区域15，推动巨大的柱子使房间下落到B1，获得小钥匙。再次推动石柱来到区域16，小心这里依然有隐形的老鼠。拉动机关，在石门合上之前滚入17区，小心两旁的机关。18区会连续出现三个骷髅，都要用炸弹炸死。斩断19区的绳索，中BOSS出现。首先发动嗅觉模式，攻击BOSS之后它就会现出原形。使用弓箭射击BOSS，待其靠近之后用剑技进攻即可。

从宝箱中获得滑轮，利用房间边上的轨道返回18区，然后不断切换轨道滑行，通过20区和21区，终于在22区找到BOSS房间的钥匙。在中央的陀螺型机关上使用滑轮，将墙壁移开。用同样的方法上升，来到BOSS房间的门前。



BOSS 苏生古代兽

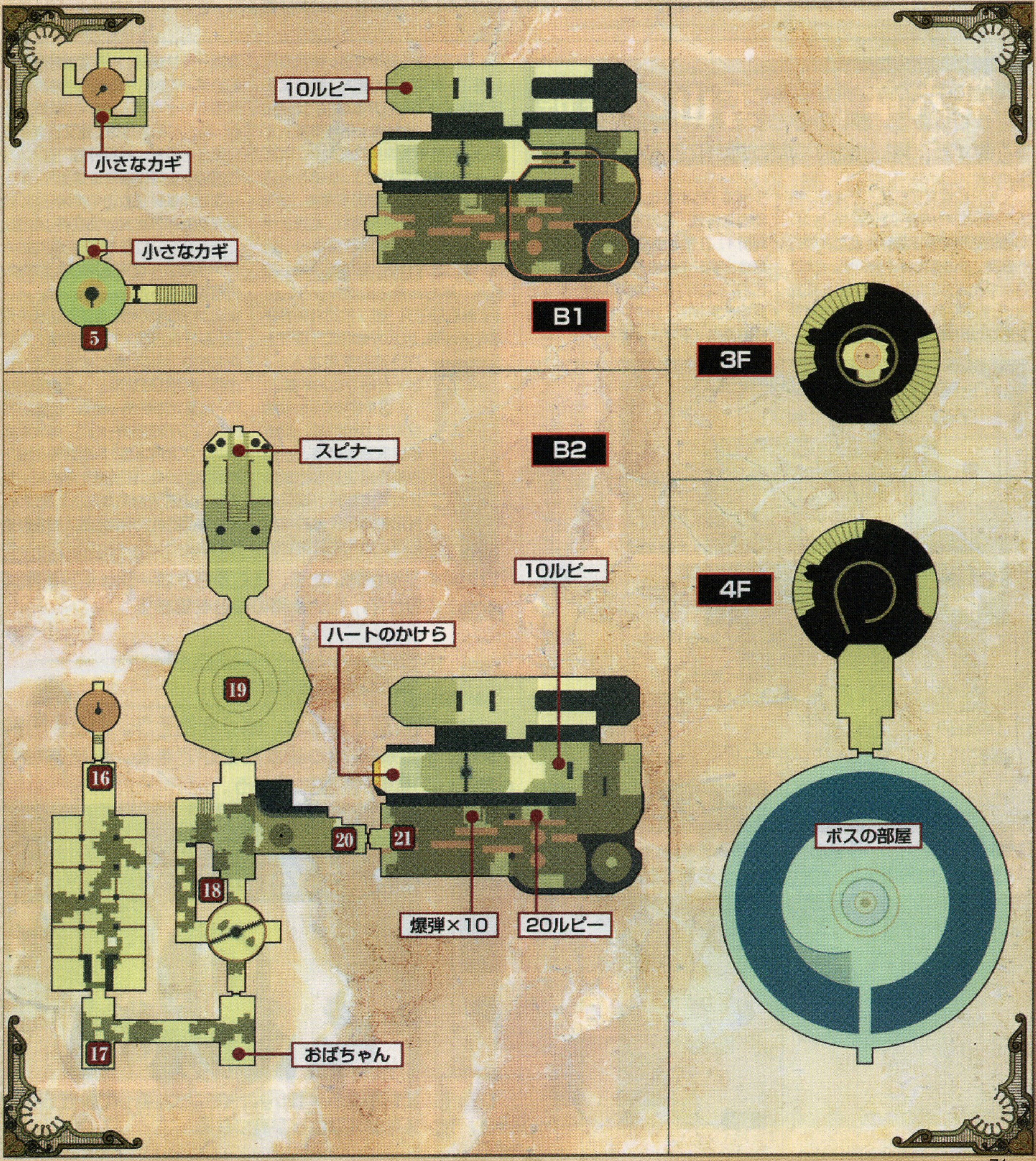
由于赞特的魔力，长眠于此地的古代魔兽复活了。使用滑轮登上场地周围的环形轨道，绕到BOSS背后，并用滑轮攻击巨龙的背脊。如此反复三次，BOSS即会倒下。登上出现的平台，在中央的机关上装备滑轮使平台上升。没想到巨龙并没有就此离去，利用平台上的轨道向上移动，注意随时切换轨道以躲避BOSS的火球攻击。待林克与BOSS平行时，使用滑轮攻击BOSS的头部，接着跳到其头部攻击诅咒的剑，依然重复刚才的步骤三次，千年的诅咒终于被解除了。











10ルピー
小さなカギ
小さなカギ
5
B1
3F
スピナー
B2
10ルピー
4F
ハートのかけら
19
16
20
21
18
爆弾×10
20ルピー
ボスの部屋
17
おばちゃん

第六章（1） スノーピーク

击倒沙漠处刑场的BOSS，来到镜の间。沿石像上的轨道来到最上方，三名贤者会告诉你黄昏之镜的故事。三块镜の碎片分别位于雪原、森林和天空都市，接下来的任务就是将它们全部收集齐。

回到ハイテル城，去酒馆与老板娘对话，她会顺便要求林克去雪原找一个人。调查桌子上的地图，得知雪原的位置。传送至ゾーラの里，从有



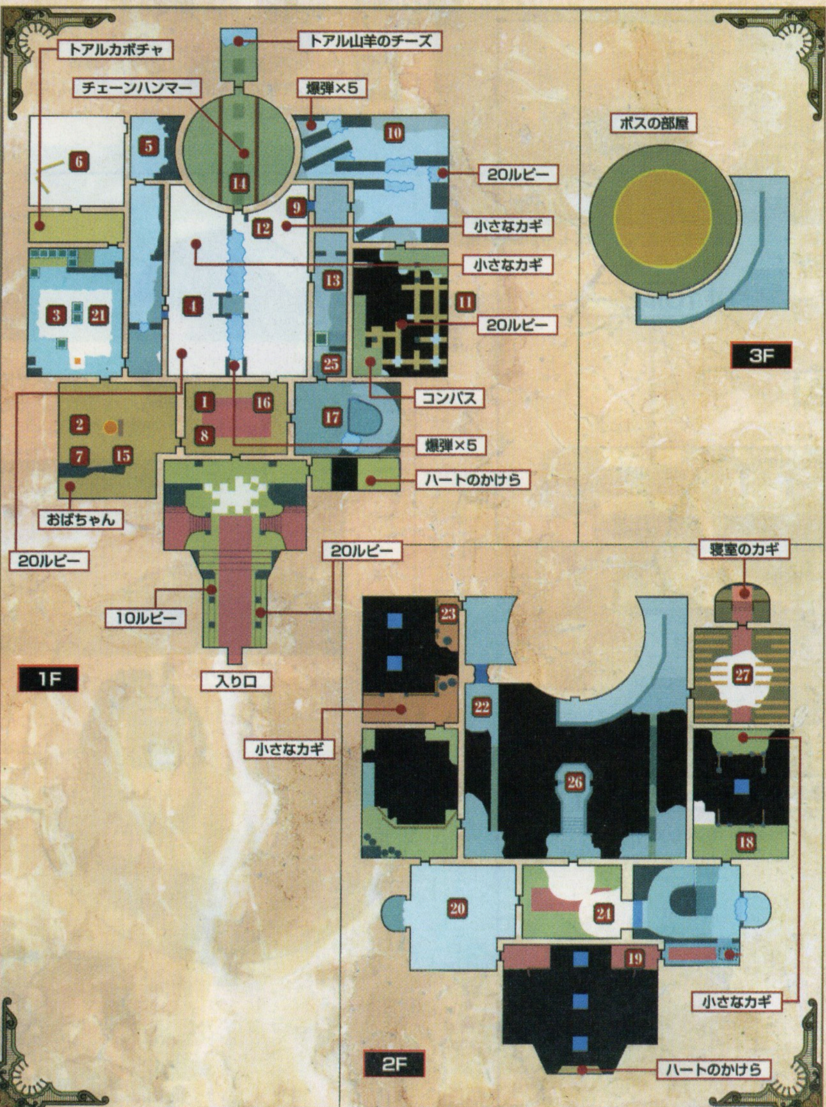
守卫把守的洞穴来到スノーピーク。找到老板娘要你寻找的人，得到介绍信，并被告知只有得到一种红鱼才能通过前面的暴风雪。传送回力力リコ村，在墓地边与佐拉族的王子对话可以得到珊瑚耳饰，回到ゾーラの里在规定地点即可钓起这种红鱼。发动嗅觉模式，林克会记下这种红鱼的味道。再次前往雪原，跟踪红鱼的气味，林克就能够轻松地通过暴风雪了。在气味的尽头找到了雪人耶托，和他对话后撞击旁边的树木得到滑雪板，踩着它来到雪山の废墟。

第六章（2） 雪山の废墟

耶托的家其实就是一个迷宫。进入后遇到耶托的妻子耶塔正在烤火，和她对话得知镜子的碎片就放在他们的卧室，不过首先得拿到钥匙。在1处可以得到迷宫的地图，来到2处和耶托对话，他正在熬一锅浓汤，用瓶子灌汤之后可以用来回复HP。这里需要玩一个推箱子的小游戏，不过非常简单。发动嗅觉模式，在闪光的地方挖洞来到场所4，在雪地里挖掘得到小钥匙。5区会出现三个新的敌人，全部消灭后6区的门就会打开。投掷冰枪的敌人对林克伤害很高，消灭它们后在宝箱内获得南瓜（トアルカボチャ）。

返回2处和耶塔对话，她说自己记错了。将南瓜交给耶托，再次和耶塔对话她会为你打开北边的门。从窗户进入10区，捡起地上的炮弹放入大炮内，然后将大炮推向最南侧，再丢入一个炸弹就能发射了。炸掉冰墙后进入11区，这里的地面非常滑。在西南面的宝箱中获得指南针，返回至12处，根据指南针的提示挖掘出小钥匙。开门进入13区，首先拉动墙上的机关，然后将旁边的炮弹放在机关上。返回墙的另一面，拉动机关将铁球传送过来，放入大炮后炸开庭院上方挡路的雪怪进入14区，开始中BOSS战。

这个中BOSS虽然很攻击力相当高，但移动速度却很缓慢，在他的攻击落空后会出现很长时间的硬直，这时绕到它的背后攻击其尾部即可。胜利后获得它的武器——铁链球。打开宝箱获得山羊的奶酪，交给耶托后再用空瓶装汤可以得到极上のスープ作用是回复8颗心。再次和耶塔对话，她又告诉了林克第三个位置。从打开的门进入17，挡路的冰壁可以用铁链球破坏，来到18区后用铁链球攻击中央的吊灯，趁其晃动的时候跳到对面获得小钥匙。回到区域17，打开2楼的门即可进入19号房间。一样摇晃吊灯跳至对岸，将箱子对准下方的机关推下去，然后来到21区再次利用箱子压住机关开门。在22区击败3个持枪的敌人之后向北前进，用链枪翻过墙壁来到23号房间。使用铁链球攻击23号房间的吊灯，跳至对岸获得小钥匙。返回20号房间，打开那面锁住的门，消灭里面的两个巨大的冰怪，然后将箱子推下去后回到25处，将炮弹利用机关一直运到26处的大炮前对准东北面开火，爬上屋顶后消灭所有的敌人得到卧室的钥匙。



BOSS 觉醒大冰块

被镜之碎片魔化的耶塔变成了一个巨大的冰块。战斗需要装备铁链球。第一形态相当简单，只须装备铁链球不断砸便可。第二形态时玩家需要不断躲避掉下的冰柱（变成狼就不会打滑了），也可以用链球将冰块砸掉，有一定几率会出补血的心。一段时间后冰柱将围成一圈同时砸下，此时需要注意观察地面上的影子，往冰柱缺口的地方移动便可躲开这次攻击。此时BOSS本体出现，抓紧时间使用铁链球攻击吧，反复数回合便可击败BOSS。

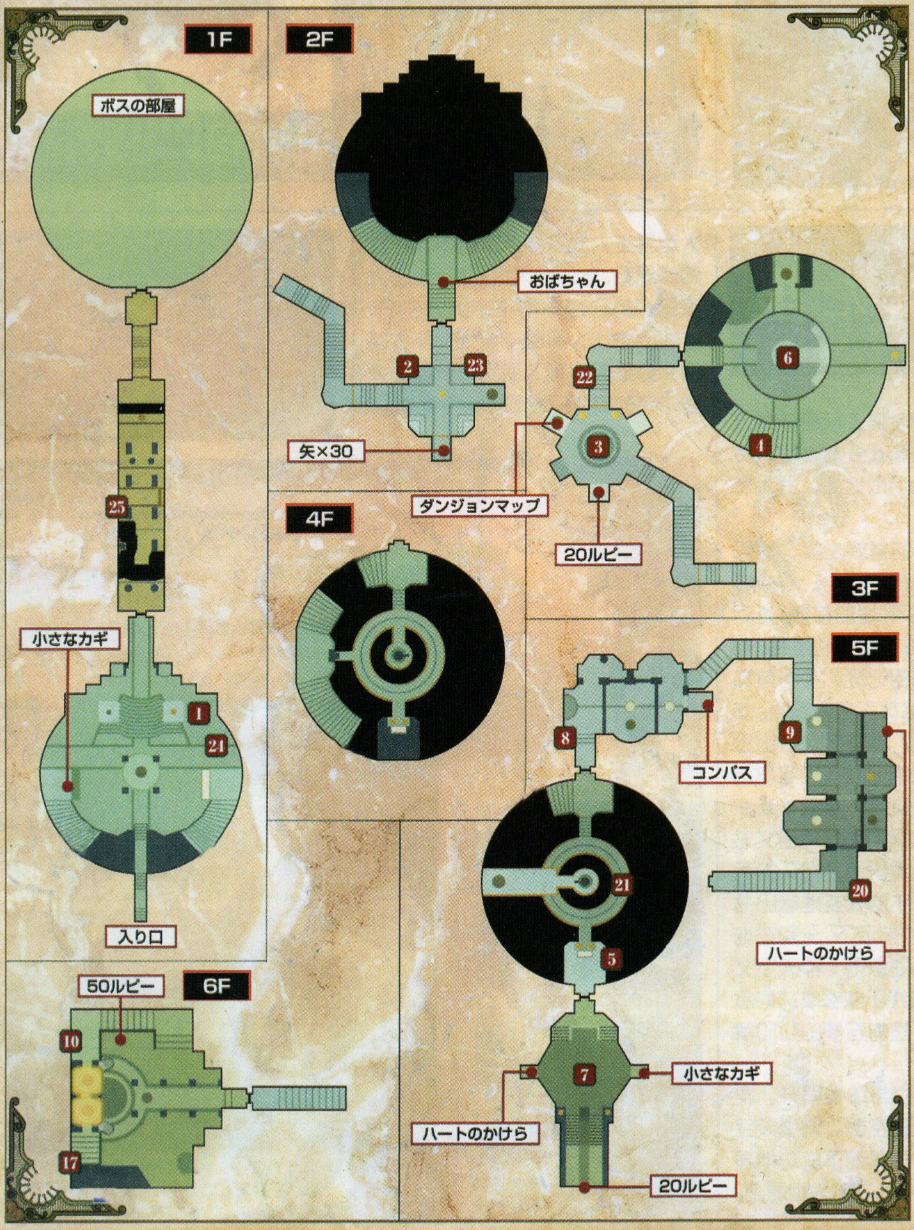


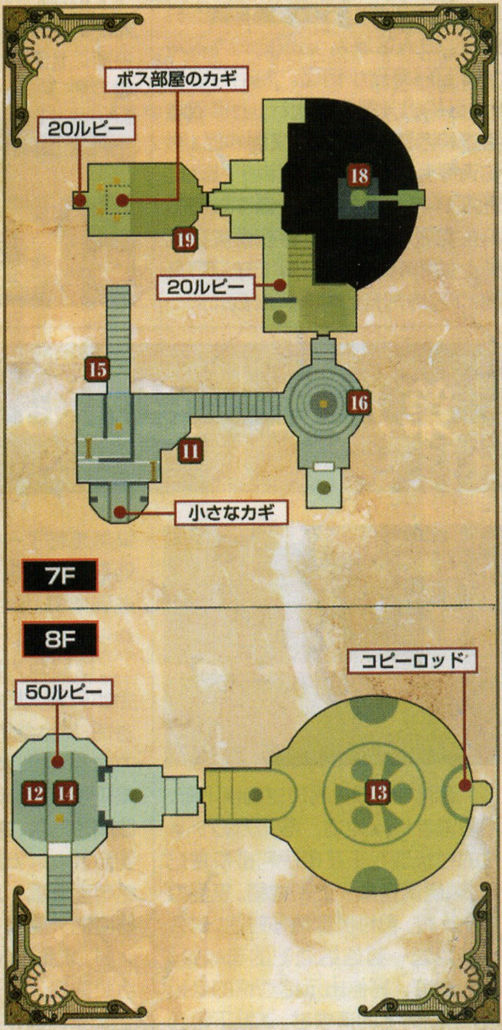
第七章 (1) 森の圣域

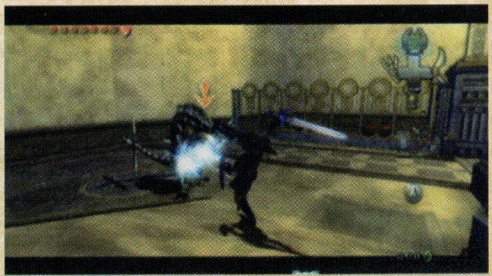


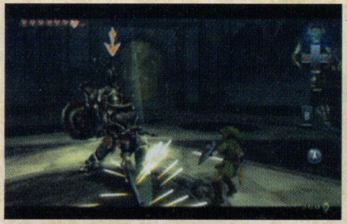
回到ハイテル城，按老规矩去酒馆与老板娘对话。调查桌子上的地图，可以得知森林的位置。送回フィローネの森北，与传送点前方的人对话，他告诉林克，森林里还有座神殿，并给了林克一只金鸡，抓住它可以比普通的鸡滑翔更长的时间。来到森の圣域，引路者再次出现，时间最好是在晚上，因为这时引路者会点燃一盏灯，寻找他就容易多了。最后在一处空地，这次引路者出现在高处的平台上，普通攻击无法对其造成伤害，必须使用弓箭射击才可。前进至拔取退魔剑的圣域，将退魔剑插回石座，门口的石像就会消失。进门后来到一处广场，将退魔剑再次插入石座，走上出现的楼梯，进入时の神殿。

第七章 (2) 时の神殿









时之神殿的迷宫层数非常之多，比较容易走晕。进入迷宫后捡起一个坛子压住机关，然后爬上台阶，将两个灯台点燃获得小钥匙。来到2楼，依然找一个坛子压住机关，走过第一道栅栏之后使用弓箭将坛子射破，通过第二道栅栏。3区有一个守卫，弱点是其背后的宝石。捡起地上的石像放在机关上，利用滑轮通过4区的断裂处来到5区。推动中央的机关下降到3F，消灭完大批量的蜘蛛后分两次把两个石像搬到5区的机关上。进入区域7，击败房间内的两个守卫后得到小钥匙。利用弓箭射击8区的机关得到指南针，上楼依然用这种方法移动墙壁，来到10区。移动天秤上的石像让天秤保持平衡后，进入11区。这个区域充满了致命的机关需要小心移动，将石像放在机关上关闭电网，消灭两个守卫后来到13号房间开始中BOSS战。

首先利用速度优势和BOSS进行周旋，将它身上所有的铠甲全部砍落后进入第二阶段。没有了铠甲的BOSS反而更加灵活，不过可以使用连续跳斩攻击将其压制。消灭中BOSS获得游戏最后一个道具——控制之杖。使用控制之杖将雕像移动到门口，林克被传送回了1区。接下来的冒险需要和石像一起行动，只要将它移动到大钟内它就会自动传送入下一个区域。来到14区，操纵雕像破坏沿路的栅栏，用坛子压住机关后站在升降平台上，射破坛子后继续前进。在15区控制石像破坏所有的机关，然后让它站在机关上关掉电网后进入16区。首先将雕像移动到升降平台上，然后利用机关将平台上升，使石像顺利进入下一个区域。17区相对麻烦一些，首先使用控制之杖控制小石像使天秤平衡，让石像通过之后只身爬上最



高的平台，利用链枪来到顶部。接着使用滑轮来到19区，将房间守卫全部消灭后控制小石像压住4个机关，剩下的机关可以用敌人的甲壳来代替。摆弄一番后打开栅栏获得BOSS房间的钥匙。

来到21，将石像移动到中央的大钟内，下降到22。这次可以直接利用雕像将栅栏全部破坏掉，而不用再射击水晶了。沿路一直来到25区，控制小石像压住机关交替前进就可以见到BOSS的房间了。

BOSS 觉醒甲壳眼

由于是时之神殿，所以BOSS自然也和《时之笛》相关，玩过《时之笛》的朋友一定会对这只流着口水的蜘蛛相当熟悉。本次BOSS战所需要的道具是控制之杖和弓箭。战斗开始时首先装备弓箭并观察天花板上BOSS的行动，注意躲避它喷出的火焰射线。等BOSS身体上的眼睛睁开时射箭，它会正好掉落在其中一个神像面前，此时使用控制之杖控制神像对BOSS腹部狠砸。之后BOSS会爬回天花板上并放出一群小蜘蛛的虫卵，解决这些东西后继续之前的步骤，反复3回合便可将BOSS的身体打散。给弓箭装备上炸弹后瞄准它残留下来的眼珠，一箭过去，这个世界就清净了。





第八章 忘れられた里



走时の神殿之后传送回城下町，和酒馆老板娘对话，得知力力リコ村的村长现在正在帮伊利娅恢复记忆。顺便调查桌子上的地图。来到力力リコ村，和村长雷纳多对话，他会让林克送一封信给酒吧的老板娘。回到酒馆，将信出示给酒馆的老板娘，得到医生的请求书。去城下町西边的医生家，将请求书给他看，他会让林克去寻找伊利娅来时携带的雕像。推开医生家的箱子，变身成狼的形态在嗅觉模式下得到雕像的气味。跟踪气味来到酒馆门前，与猫对话，但很不幸雕像又被野狗抢去了。在晚上从城下町南门出去，遇到成群的野狗，将它们消灭后获得雕像。去力力リコ村将雕像给伊利娅看，她

果然想起了一些事情。从哥隆族人处得知雕像来自忘れられた里，传送到地图上所指示的地点，进入忘れられた里。

这里有大量的兽族士兵，消灭完20只兽人后和老婆婆（イッパル）对话，她会给你伊利娅的首饰。返回力力リコ村，将首饰给伊利娅看，她终于恢复了所有的记忆，并将首饰做成了马笛，送给林克作为感谢。回到忘れられた里，将控制之杖出示给老婆婆看，取得记载有天空都市秘密的天空の古文书。返回カカリコ村，来到村长家地下室，将古文书给萨德看，他虽然研究了很久的天空文字，但还是不能完整地念出书上的咒语。在他的指示下，分别在地图上的6个红点处取得6种天空文字。返回后，萨德终于能够成功地念出咒语，将地下室的石像的封印解开了。

使用控制之杖将雕像移开，发现被封藏已久的天空炮。调查天空炮后，在米迪娜的帮助下成功地将其传送到了ハイテル湖的大炮屋前。

大炮屋主人要求林克支付300卢比的修理费，才能把大炮修好。现在大家的卢比已经多得花不出去了吧，才300卢比，那和不要钱有什么区别？修好天空炮，使用链枪抓住大炮中央的机关，发射到天空都市。



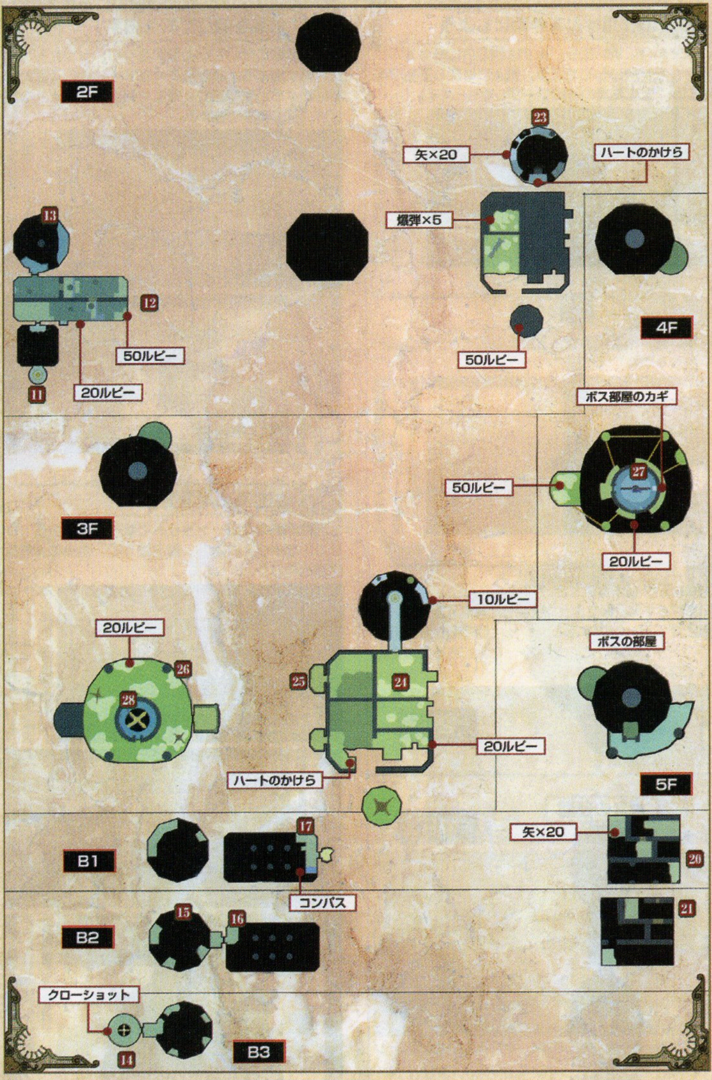


第九章　天空都市

天空都市由于处在云层之上，所以经常会起风，小心不要被吹下去。在商店补充完毕后即可向迷宫进发。

使用链枪攻击2区大门顶端的机关进入3区，在这里能够看见许多退化了的天空人，只要抓住它们就可以像母鸡一样滑翔。使用链枪抓住藤蔓之后前进，使用滑轮嵌入凹槽开启7处的桥梁。过桥后获得小钥匙，用它打开8区的门后进入。这里由于有强风，所以首先要射击机关让强风改变方向，在房间的西侧可以获得地图。9区的平台比较狭窄，所以只能等风停止时通过，小心伪装虫的假地板。来到房间10，这里会有2个敌人出现，将它们消灭栅栏即会打开。11区房顶的巢穴状物体可以使用链枪抓住，以制造出强风。借助风力飘浮到对岸，12区和13区的地形都与其差不多。抓住巨大的巢穴状机关后装备上铁靴进入BOSS战。

BOSS虽然只是一只小龙，但行动却相当迅速。在它使用盾防御的时候发射链枪将它拖下来进行攻击，反复几次即可。胜利后获得双链枪，利用它的特性从天花板出去。来到15区，抓住巢型机关后再攻击门前的机关进入16，注意中间不能松开机关。在16区的宝箱内可以获得指南针，不要错过了。17区和18区两处都是位于室外的桥下，出现的敌人只能使用链枪进行攻击。抓住飞翔在天上的植物进入19区，消灭食人花后继续利用飞翔的植物、藤条和机关前进，注意24区有一面墙，需要从中央通过。在26区变成狼的形态，走过钢丝后在27区获得BOSS房间的钥匙。在28区顺着巨大的风扇下降，来到风扇下方后打开天花板上的另一处巢形机关将吹风机启动。继续前进来到30区，将飞龙击倒后使用链枪抓住巨大的风扇，通过开机关使风扇转动。最后爬上藤条，开始大魄力的BOSS战。

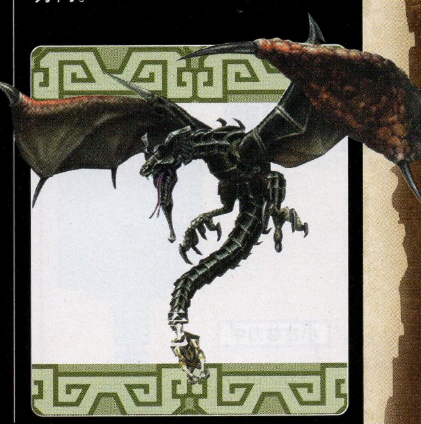


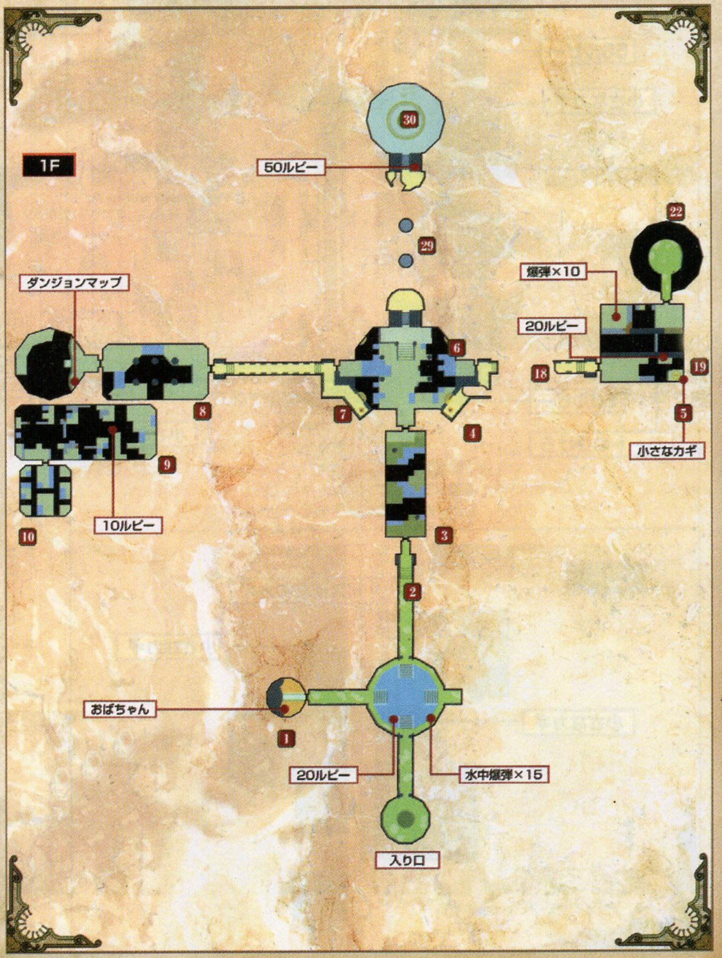




BOSS　觉醒炎翼龙

这是游戏中最精彩的一场BOSS战。面对比他庞大数倍的BOSS，林克首先需要用链枪不断地攀爬四周的柱子，到达顶端后找准时机用链枪拉住BOSS的尾部，此时装备铁靴，将BOSS拉至地面，每次被迫落地后BOSS身上的铁甲都将脱落一层。反复数次后BOSS将抛弃铁甲，开始第二形态的战斗。需要注意此时风力会加强，利用周围四块铁板向上攀爬，到达顶端后用链枪挂住飞行草并朝一个方向不断移动，以躲避BOSS的喷火攻击。停止喷火时刚好绕到BOSS背面，此时看准时机使用链枪移动到BOSS背进行攻击。反复3回合便可击败BOSS。但需要注意最后1回合BOSS的攻击方式会变为左右连续两次喷火，此时需要相应地改变林克的躲避方向。

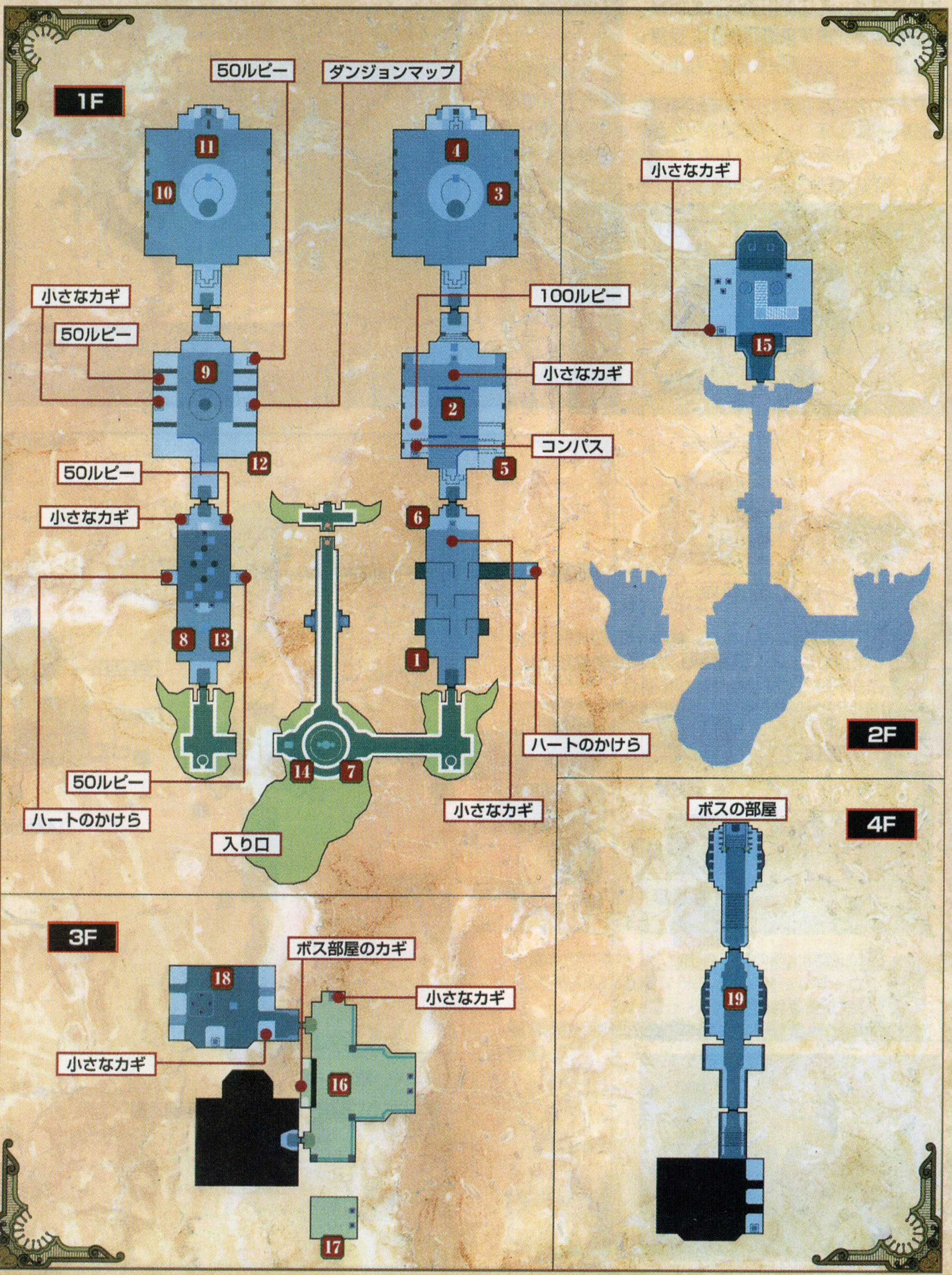




第十章　影の宫殿

传送到镜之间，把三块镜之碎片装到镜架上，前往影の宫殿的路终于被打开了。临走之前，米迪娜将自己的真实身份告诉了林克，万事具备，向赞特复仇的时候终于到了。

直接进入影の宫殿，将1区出现的赞特的头颅消灭获得小钥匙。使用链枪抓住红色的机关进入下一个区域，林克如果碰到黑色的雾气就会立刻变成狼。在3区遇到赞特的影子，它会不停地召唤出大量的小蝙蝠。在它开始召唤的一瞬间进行攻击才会造成伤害。在4处的雕像上获得光球，可以用来驱散黑色的迷雾。将它放到房间中央的机关处出现阶梯。上到5处的高台之后使用链枪将光球拿回来。一直将光之球带回7区，这里有两个机关，首先放入左侧，开门之后进入区域8，消灭赞特的头像获得小钥匙，区域9的宝箱内可以获得迷宫的地图。由于接下来几个区域的步骤都和之前的一样，所以就不再重复了。一直来到区域14，将退魔剑插入台座可以将光之力寄宿在剑上面，光之剑拥有克制黑暗的力量，只要使用回旋斩就能将迷雾驱散。将两个光之球都放到机关内后出现楼梯。向上来到16区在宝箱内获得BOSS房间的钥匙。在18区站在四个水晶球中央使用回旋斩攻击，使移动平台出现。利用链枪不断地前进，最后消灭赞特的头像后来到19区，和影の使者战斗不要恋战直接使用回旋斩等大威力的剑技进行攻击就能引出赞特了。



BOSS　僭王 赞特

终于要面对赞特了，这也是游戏中最耗时的一场战斗。BOSS会变身成6种不同的形态，战斗的场地也随之变换成6个曾经冒险过的地方。

第一形态的场地位于森の神殿，赞特会浮在空中，并不停地放出有一定跟踪效果的暗魔法，躲避一轮魔法后使用风力回旋标将BOSS拉至身边进行攻击。

第二形态的场地位于哥隆矿山的磁石平台上。赞特会不断地跺脚，让平台失去平衡。由于赞特的速度很快，所以最好不要穿上铁鞋移动。他准备发射魔法时的那一瞬间是攻击的最佳时机。

第三形态的场地位于湖底神殿。赞特躲在了巨大的面具中向你发动攻击，此时需要使用链枪将其拉过来才能造成伤害。此后BOSS还会召唤出另外三个面具，不过只需守在其中一个面具前面等待他出现即可。

第四场战斗发生在森の神殿中，当BOSS在柱子上停留并释放魔法的瞬间撞击柱子，待他落地后冲上去猛砍即可。

第五个场战斗在雪地废墟展开。首先观察BOSS在地面上的影子，在他落下之前突然闪避。BOSS攻击落空后用铁链球砸其腿部，他会因为受伤而不断变小，尽情攻击吧。

估计再打下去谁也没耐性了，别急，这已经是最后一场战斗了。战斗场地位于海拉尔城外，并且任何道具对BOSS都无法造成伤害，完全要靠纯粹的剑技击败对手了。注意不要靠近周围的魔法墙。建议在这场战斗中多利用盾进行防御，对BOSS的一些攻击相当有效。在战斗中注意时刻保持锁定对方。

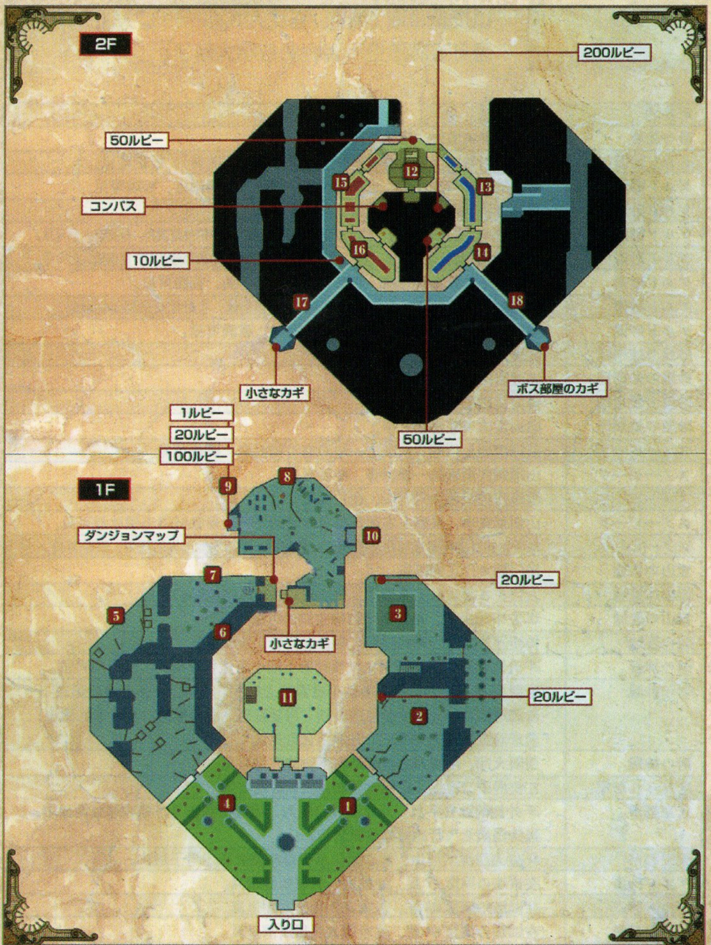


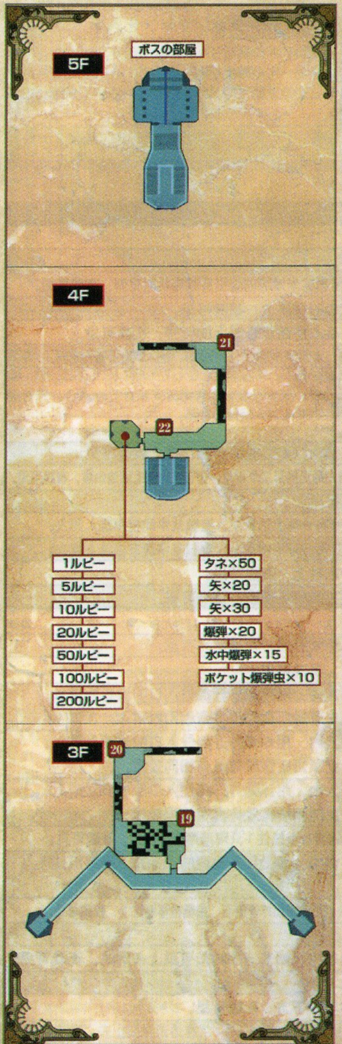
第十一章　ハイラル城

打败了赞特，米迪娜也终于抢回了自己的王位，不过幕后的操纵者加农多洛夫依然控制着光明世界的海拉尔城。接下来就要进入最后的决战阶段了，建议之前收集完所有的心之碎片和剑技，并把一些关键的分支任务都完成，进入迷宫后就无法回头了。全部准备好之后传送回ハイラル城，夺回王冠力量的米迪娜强行打碎了城堡的结界，义无反顾地和林克进入了最后的迷宫。

进入迷宫后向右走，消灭2区召唤出来的大量敌人后结界自动解开。进入3区，拉动机关后布尔宾王出现，躲开他的斧头并用回旋斩反击，不出几下即送它告老还乡，胜利后得到小钥匙。来到4区，将敌人全部消灭解开结界。在5区骑上野猪，撞碎沿途的栅栏一直冲到6区。使用风力回旋镖吹散地上的叶子发现风车下的标记，依照标记吹动5个风车打开栅栏，得到迷宫的地图。在7的位置发动嗅觉模式挖洞钻进8区，消灭所有的敌人后在大树下找到士兵的亡魂。炸掉树前的石头出现一个机关。将它踩下去，进入9区后用油灯点燃灯台，让雨暂时停止。快速地跑到10处点燃两个灯台，进入10区。拿出控制之杖，将10区的两个雕像移动到凹凸不等的两个地板上，然后爬上平台，拉动机关后获得小钥匙。来到11区，消灭所有的敌人解开结界，利用链枪到达12区，顺便得到指南针。

这个中BOSS是熟客了，还是老办法依靠剑技对付。战斗胜利后点燃两根蜡烛，将平台升起。而自己则跳到第三个平台上，攻击灯台将蜡烛熄灭，使平台上升。这里需要在两条支路中间选择一条。推荐进入13区，将墙上的画全部射下来之后露出特殊的符号。用弓箭射击这个符号，门就打开了。进入17区开始BOSS战，炎翼龙的打法和上次一样，并且BOSS战时HP变得更加少。消灭炎翼龙得到小钥匙，继续前进，在18区的宝箱中获得BOSS房间的钥匙，之前帮助过的同伴此时都赶来向林克加油。在19区开启嗅觉模式发现亡灵的引导者，在他们的指引下，林克很容易地来到了最终BOSS之间。





BOSS　加农附体塞尔达



与加农决战的第一场战斗，林克面对的将是受到加农精神控制的塞尔达公主。类似之前作品中与幻影加农的战斗。建议一直保持锁定对方。在塞尔达用光球攻击林克的一瞬间挥剑将其弹回去。看见地面上出现黄金三角的图案时快速逃离图案范围。塞尔达的第三式攻击为飞身用剑刺向林克，玩家需要在其接近后快速朝两侧闪躲。之后塞尔达会再次用光球攻击，不断将其弹回去便可获胜。

BOSS　魔兽加农



在这场战斗中加农化身成了巨大的野兽。横冲直撞，相当难对付。战斗需要装备弓箭。在BOSS冲向你的一瞬间用箭射向其头部闪光处，命中后BOSS翻身倒地，之后绕过去用剑狂砍BOSS腹部的白色部分。重复2次后BOSS将改变战术，此时需要变身为狼形态并时刻观察BOSS的动向。当对手迎面向你冲来的瞬间根据提示按

BOSS　魔兽加农

这场战斗同样分为2个部分。双方骑马在平原上展开第一场战斗，塞尔达公主将与你并肩作战。一定要紧跟加农后面并锁定住对方。看到他剑上亮出光芒时要注意闪躲随后冲过来的幽灵骑士。保持锁定状态的话塞尔达公主会不断射出光之箭直至击晕对手，随后加速冲上去狂砍就可以了。第二场战斗将是和加农一对一的对决，同样是展示玩家剑技水平的时候。加农的连招十分可怕，一定要注意闪躲。有时会出现A键的按键提示，此时要连续按键与对方拼刀。不断重复这一过程。加农受到一定伤害倒地后屏幕上再次出现A键的按键提示，别犹豫了，华丽地结束这一切吧！



详尽研究篇



一 鬼魂收集

完成湖底の神殿迷宫后，剧情发展到带着受伤的米迪娜潜入ハイラル城找塞尔达公主为其治疗的路上，从ハイラル城下町的守财奴那里得知，他因为过于贪财而被下了诅咒，变成了一个连路都走不动的大胖子，女友也因此离他而去……如今他已经醒悟了自己的过错，并拜托林克击倒分散在各地的鬼魂并收集它们的魂魄，从而破除这一诅咒。作为奖赏他愿意献出自己的全部财产！自此林克的鬼魂收集之旅才算正式开始，在此之前即使击倒了鬼魂也不算入收集。

鬼魂收集的奖励

1. 收集到二十只后来到ハイラル城下町南区有很多猫聚集的地方变身成狼形态并发动感知能力后可以看到挖掘点，挖地后进入守财奴家中与其对话获赠一个装有大精灵之泪的瓶子，并被告知还有另外四十只需要收集……
2. 将六十只鬼魂的魂魄全部集齐后守财奴会破除诅咒从而恢复苗条的身材，他赠与你200卢比（还是蛮吝啬的，明明有满屋子的金币啊……）后就离家去寻找女友了。
3. 来到ハイラル城下町的酒吧再次见到守财奴，与其对话后回到守财奴家中与他养的猫对话会再次获赠200卢比，而且每次离开ハイラル城下町再回来就可以反复领取（结论：猫比人大方……）。从此就可以随意穿着魔法铠甲驰骋海拉尔大陆了！

鬼魂位置一览

所在地	具体拿法
ハイラル城下町	守财奴的家里，剧情获得。
フィローネの森	大树的中部，变身成狼形态用根据米迪娜的指引穿越森林时见到，夜晚可见。
南ハイラル平原	南ハイラル平原，水滩北边的悬崖上，夜晚可见。
カカリコ峡	カカリコ村西边平原，峡谷木桥西边悬崖上的树旁，夜晚可见。
カカリコ峡	カカリコ村西边平原，用炸弹炸开地图下方挡住入口的岩石，进入洞窟后搜索见到。
カカリコ村	被烧毁的房屋残骸处，夜晚可见。
カカリコ村	山上最高房间门旁，夜晚可见。
カカリコ村	墓地中央，夜晚可见。
カカリコ村	进入墓地，变身成狼形态推动西南边的墓碑后出现，夜晚可见。
デスマウンテン	从カカリコ村到ゴロン矿山的路上遇见的第二个哥隆，让它把你抛上西边山崖，夜晚可见。
北ハイラル平原	城堡北部的石桥上，夜晚可见。
北ハイラル平原	城堡北部石桥西边，一棵树旁有一环形的草丛，变狼从中间挖掘进入洞穴。
北ハイラル平原	城堡北部石桥西边，一棵树旁有一环形的草丛，变狼从中间挖掘进入洞穴。
东ハイラル平原	ハイラル城下町东门外的木桥上，夜晚可见。
东ハイラル平原	ハイラル城下町传送点西南的剧场废墟，夜晚可见。
ハイリア湖	湖东岸上，夜晚可见。
ハイリア湖	湖南岸中部某处，通过几个断崖后，夜晚搜寻可见。
ハイリア湖	西南方向的了望塔底附近，夜晚可见。
ハイリア湖	地图右下区域石碑南端洞穴内，用炸弹炸开挡住入口的岩石后进入。建议带上灯油，消灭黄色史莱姆所得胶体具有相同效果。
ハイリア湖	地图右下区域石碑南端洞穴内，用炸弹炸开挡住入口的岩石后进入。建议带上灯油，消灭黄色史莱姆所得胶体具有相同效果。
ハイリア湖	地图右下区域石碑南端洞穴内，用炸弹炸开挡住入口的岩石后进入。建议带上灯油，消灭黄色史莱姆所得胶体具有相同效果。
ハイリア湖	湖中的梯级平台上，从上方的游戏屋抓住1只鸡滑翔而下到达，夜晚可见。
ハイリア湖	ハイリア湖北面崖壁的平台上，即上层游戏屋的正下方，夜晚抓住1只鸡滑翔而下到达。
ハイリア湖	上层通向南ハイラル平原的高处，用炸弹箭炸开岩石，用链枪移动过去，夜晚可见。
ゾーラの里	东边的斜坡，夜晚可见。
ゾーラの里	西边崖壁上，变身成狼形态用根据米迪娜的指引跳上去到达。夜晚可见。
ゾーラ川	西南的小丘上，夜晚可见。
南ハイラル平原	ハイラル城下町南门外的阶梯下方，夜晚可见。
森の圣域	追逐小巫师过程中，经过一棵巨大而中空的树，从左边游泳爬上去，夜晚可见。
森の圣域	退魔剑的剑座处，夜晚可见。
ゲルド砂漠	大炮发射着陆点南边的巨石附近（地上有三颗头骨），夜晚可见。
ゲルド砂漠	沙漠的断桥传送点处，也就是试练の洞窟入口的附近，夜晚可见。
ゲルド砂漠	用链枪移动到上方区域平台上，夜晚可见。
ゲルド砂漠	在上面的地方变身成狼形态，利用感知能力发现三颗头骨中的隐藏洞穴，挖掘进入后可见。
ゲルド砂漠	在上面的地方变身成狼形态，利用感知能力发现三颗头骨中的隐藏洞穴，挖掘进入后可见。
ゲルド砂漠	从沙漠进入敌人营地前，走到西边小道的尽头，夜晚可见。
ゲルド砂漠	敌人营地中，打败持斧布尔布林王后其乘野猪出逃，夜晚重新来到这里可见。
ゲルド砂漠	前往砂漠の处刑场的阶梯，平台的西边，夜晚可见。
砂漠の处刑场	随迷宫的攻略必定入手。
砂漠の处刑场	随迷宫的攻略必定入手。
砂漠の处刑场	随迷宫的攻略必定入手。
砂漠の处刑场	随迷宫的攻略必定入手。
スノーピーク	从浮冰到山顶洞穴的路上，中部南边的树旁，夜晚可见。
スノーピーク	山顶洞穴附近的一棵树旁，夜晚可见。
スノーピーク	靠近西边的巨大岩石旁，夜晚可见。
スノーピーク	山顶洞穴中，来到左右两侧都有冰壁的地方，用铁链球击破冰壁可见。
スノーピーク	从滑雪的终点变身成狼形态往回走，盘旋而上到达左侧高地的顶端，夜晚可见。
雪山の废墟	进门后大厅正面可见。
雪山の废墟	入口左右两边各三具铠甲，用铁链球击破右中间那具可见。
雪山の废墟	2F 左下的房间，用铁链球打破左侧的冰壁可见。
森の圣域	神殿西边出口，用炸弹炸开中央的巨石，夜晚可见。
时の神殿	3F 升降室西边。用控制之杖操控墙上的小石像打开机关，开门后可见。
时の神殿	来到 6F 的天平室，将足够的小石像投上天平，增加天平另一边重量使自己这边升起。爬上旁边的台柱，用链枪到达房间中部，再用滑轮沿轨道滑动过去到达天平正上方的平台可见。
时の神殿	回到大厅，用控制之杖移动左下方的石像可见。
忘れられた里	左侧房子二楼上，用链枪移动过去，夜晚可见。
天空都市	3F 外侧的独立平台。从北边入口进入，用链枪钩住飞行植物越过两面墙，再钩住南北飞行的植物前进到达。
天空都市	4F 中央房屋的西边，爬上藤条后变身成狼形态走绳子到达。
ゲルド砂漠	在试练の洞窟 17 层，注意进入各层所需道具。
ゲルド砂漠	在试练の洞窟 33 层，注意进入各层所需道具。
ゲルド砂漠	在试练の洞窟 44 层，注意进入各层所需道具。



二 剑术奥义

游戏中林克共可以习得七招剑术奥义，对于克敌制胜具有相当大的作用。

剑术奥义的习得步骤

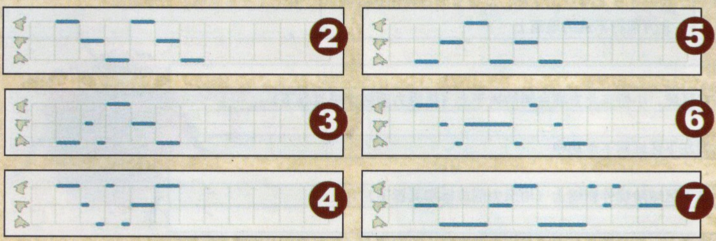
1. 找到分布在各地的狼嚎石（中间有圆孔的石碑）。
2. 变身成狼形态后根据提示演奏出旋律（一开始会有亮点提示音调与节奏，然后根据提示按住A键后用左手摇杆手柄的上下来控制音调的高低进行演奏）。
3. 演奏成功将呼唤出光之狼，与其对话后大地图上会标示出这只光之狼的位置。
4. 以人类形态来到光之狼处引发剧情，先按照要求演示之前传授的上一招剑术奥义，再按指示出招就可以习得新的剑术奥义。
5. 剑术奥义的习得是固定的，并不受狼嚎石的演奏顺序或是光之狼的发现顺序所影响。

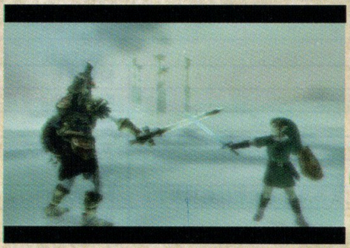




剑术奥义习得位置

狼嚎石编号	狼嚎石所在地	呼唤出的光之狼所在地
1	无	フィローネの森，剧情必定遇见。
2	デスマウンテン登山的路上，在地面间歇喷出蒸气的地带。	トアル村北方的精灵泉。
3	ゾーラ川上流的屋子附近斜坡上。	ハイラル城下町东门右侧，沿蔓藤爬上平台见到。
4	前往森の圣域的路上，一进去就可以见到。	从ハイラル城下町南门离开，走下阶梯后见到。
5	ハイリア湖下层的了望塔附近。	ゲルド砂漠通往哥布林营地的路上，岔路尽头见到。
6	スノーピーク地底通道的入口附近。	カカリコ村的墓地中见到。
7	忘れられた里左侧某间房子的后面。	从ハイラル城下町广场北门离开，来到ハイラル城的大门外见到。





剑术奥义介绍

剑术奥义	剑术奥义使用方法	剑术奥义出招简介
倒地终结	按Z键锁定倒地而未死的敌人后按A键。	前跳并反手握剑做出下刺的动作，将敌人钉死在地面上。
盾击	按Z键锁定敌人，待其靠近时左手摇杆手柄水平前推。	用盾牌撞击敌人，命中后敌人将出现硬直，可以用各种攻击手段进行追加攻击。
背面斩	按Z键锁定敌人后按摇杆左／右+A键连续侧跳两次后，挥动右手遥控器。	连续侧跳两次绕到敌人身后发出升龙斩，其实就是风之杖里同一招的成人版。
兜割	盾击命中后立刻按A键。	盾击另敌人出现硬直后，跳起前空翻的同时给予敌人头部重创。
居合斩	把剑收回剑鞘中，保持不锁定敌人的状态并把指针精灵放在敌人身上，当敌人接近后指针变红时立刻按A键。	掌握好距离和时机用高速的拔刀术攻击敌人，防御不能技。
蓄力跳斩	按Z键锁定敌人后长按A键蓄力，等到剑身闪光时松开。	前跳并斩击地面，利用引发的冲击波攻击周围的数名敌人。
大回旋斩	满血时晃动左手摇杆手柄使用回旋斩。	出招方式与回旋斩完全相同，区别在于发出的剑风变为红色，并且攻击范围与威力同时得到巨大提升。



三 金色昆虫

与居住在ハイラル城下町东南街道的阿吉塔对话得知，她邀请了二十四只金色昆虫来家里作客，但一只也没有来。

你的任务就是捉住全部的金色昆虫，把它们送到阿吉塔的家里。

金色昆虫的捕捉方法

1. 金色昆虫只要接近后按 A 键就可以捕捉到，已经捉过的再次捕捉之后会直接放生。
2. 在高处够不到的金色昆虫要用链枪或风力回旋标拉过来。
3. 点燃油灯可以吸引金色昆虫飞过来。
4. 接近昆虫后会听到其轻微的鸣叫声，请开大音量仔细寻找。
5. 变身成狼形态发动感知能力后，在四周漆黑的环境下很容易发现金色昆虫身上的光芒（白天尤其有效）。

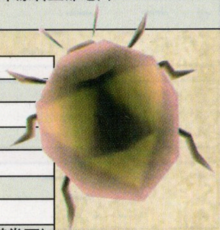
送还金色昆虫的奖励

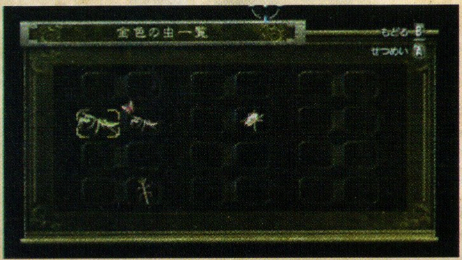
1. 送还第一只金色昆虫后获赠成人钱包，卢比的可携带上限升级至 600。
2. 每送还一只金色昆虫获赠 50 卢比，凑齐一对则获赠 100 卢比。
3. 全部送还后获赠最大钱包，卢比的可携带上限升级至 1000。

金色昆虫栖息位置

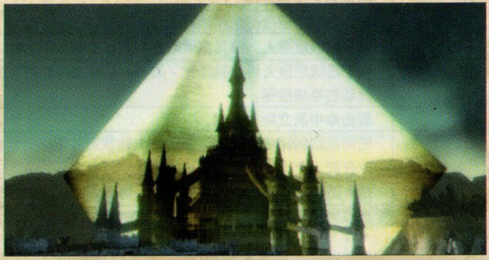
蚂蚁♂	**蚂蚁♀**	**蚊子♂**	**蚊子♀**
カカリコ村墓地的树下	カカリコ村炸弹屋隔壁废弃屋子的地面上	ゲルド砂漠下中区域Y形大裂缝附近低空飞行	ゲルド砂漠右下区域壕沟里低空飞行
螳螂♂	**螳螂♀**	**甲虫♂**	**甲虫♀**
ハイリア湖上方大桥北端拱门外侧	ハイリア湖上方大桥南端出来后前行不远处的石壁上	北ハイラル平原右下区域某棵树的树干上	北ハイラル平原右上区域石壁上
蝴蝶♂	**蝴蝶♀**	**瓢虫♂**	**瓢虫♀**
ハイラル城下町东门外下方区域草丛中	ハイラル城下町东门外右中区域平台上的草丛中（用链枪移动至平台上）	ハイラル城下町南门外左侧区域高台附近地面上	ハイラル城下町南门外右侧区域并排的 3 棵树中间那棵树下
足节虫♂	**足节虫♀**	**蚂蚱♂**	**蚂蚱♀**
オルディン大桥南端拱门内侧	オルディン大桥北端左侧石壁上（用风力回旋标将其卷下）	西ハイラル平原左下部，从カカリコ村出来向西北方前行不远的地面上	南ハイラル平原右上部地面

独角仙♂	**独角仙♀**
南ハイラル平原下中区域，小桥东南方某棵树的树干上	南ハイラル平原右中区域，小桥东北方高台树的树干上（用风力回旋标将其卷下）
蛞蝓♂	**蛞蝓♀**
カカリコ峡木桥南端附近地面	カカリコ峡木桥北端左下区域树下草丛中
蜗牛♂	**蜗牛♀**
森の圣域左下区域下层洞口内侧（进入后回头向上看并用风力回旋标将其卷下）	时の神殿门口大厅左下区域阶梯外侧墙上（用风力回旋标将其卷下）
蜻蜓♂	**蜻蜓♀**
西ハイラル平原右上部地面	ゾーラの里瀑布下方左下区域的草丛中ゾーラ川上游房子下方的网上（用风力回旋标将其卷下）











四 心之碎片

本作在心之碎片的收集系统方面做出了重大调整——收集五枚心之碎片才可以拼成一个完整的心之容器！

在游戏中一共隐藏着四十五枚心之碎片等待你去寻找与收集，可以拼出九个完整的心之容器。而在流程中顺序击倒森の神殿、ゴロン矿山、湖底の神殿、砂漠の处刑场、雪山の废墟、时の神殿、天空都市、影の宫殿的BOSS后会分别奖励的一个完整的心之容器，再加上初始的三颗心，不多不少又是二十颗心，保持着系列的一贯传统。







心之碎片收集指南

入手地点	具体入手方法	建议入手时机	必要道具
フィローネの森	进入フィローネの森南部左上的洞穴，用油灯点燃2个灯台后出现隐藏宝箱，开启宝箱获得。	初来即可入手	油灯
森の神殿	来到1F右中区域，把炸弹虫投入食人植物口中干掉它，开启其身后宝箱获得。	初来即可入手	无
森の神殿	来到1F最右侧区域，用风力回旋标熄灭对应灯台降下楼梯，开启楼梯后方宝箱获得。	得到风力回旋标后	风力回旋标
南ハイラル平原	平原中下部某棵大树的树枝上，用风力回旋标将其取下。	初来即可入手	风力回旋标
カカリコ峡	地图右中区域的悬空平台上，用风力回旋标运送过来。	初来即可入手	风力回旋标
トアル牧场	骑马与牧场主对话开始骑马赶羊小游戏，完成小游戏后获赠。	夺回艾波娜后	爱马艾波娜
ゴロン矿山	来到1F右下区域，装备铁靴沿天花板前往房间左上，落下后开启宝箱获得。	初来即可入手	铁靴
ゴロン矿山	来到2F中央区域，装备铁靴沿右侧墙壁前往房间右下，落下后开启宝箱获得。	初来即可入手	铁靴
カカリコ村	用炸弹炸开カカリコ村下方入口附近的岩石发现洞口，从山洞另一头出去后跳下水，换上铁鞋沉入水底开启宝箱获得。	得到炸弹后	炸弹、铁靴
カカリコ峡	用炸弹炸开地图下方挡住入口的岩石，进入后一路过关斩将，用油灯点燃洞窟最深处的2个灯台后出现隐藏宝箱，开启宝箱获得。	得到炸弹后	炸弹、油灯
西ハイラル平原	从カカリコ村出来后前行不远，用炸弹炸开左侧挡路岩石，一路攀爬上去绕到右侧，走到尽头跳下后开启宝箱获得。	得到炸弹后	炸弹
カカリコ村	将炸弹与弓箭组合成为炸弹箭，炸开カカリコ村下方入口附近山洞上方的岩石堆，再用风力回旋标将其取下。	得到弓箭后	弓箭、炸弹，风力回旋标
カカリコ村	完成ゴロン矿山迷宫后回到カカリコ村，上到了望台与小孩对话进行箭术考验，通过后获赠。	得到弓箭后	弓箭
デスマウンテン	进门第2只哥隆将你上抛时，请把方向对准右侧的高台，成功登陆后前行进入洞口，跳下后开启宝箱获得。	ゴロン矿山迷宫完成后	无
ハイリア湖	与可以呼唤鹰的草笛旁边的鹦鹉对话开始峡谷飞行小游戏，游戏得分达到10000分以上后获赠。	ゾーラの里的瀑布解冻后	无
ハイリア湖	用炸弹炸开地图右下区域挡住入口的岩石，进入后一路过关斩将，用油灯点燃洞窟最深处的2个灯台后出现隐藏宝箱，开启宝箱获得。	干掉ハイリア湖上的巨型影之虫，第3次变回人类形态后	油灯、炸弹、弓箭
ハイリア湖	与大炮屋主人对话，乘坐大炮来到ハイリア湖上部的游戏屋，与店主对话付给他20卢比后，随便举起1只鸡瞄准大炮屋后面的领奖台滑翔而下，落至领奖台从上面数第2层后开启宝箱获得。	干掉ハイリア湖上的巨型影之虫，第3次变回人类形态后	20卢比
ハイラル城下町	与东门的神父对话进行捐款， 捐款总额达到1000卢比后获赠。	干掉ハイリア湖上的巨型影之虫，第3次变回人类形态后	1000卢比
湖底の神殿	用链枪移动到2F中央的吊灯上，开启宝箱获得。	得到链枪后	链枪
湖底の神殿	先拉动中央大厅机关使水自右向左流，进入B1F左侧区域后通过浮起的石桥，踩下踏板开门后用链枪移动过去，开启宝箱获得。	得到链枪后	链枪
ハイリア湖	进入地图下方的精灵洞里，使用链枪向上方移动，前行进入下方房间，点燃2个灯台后出现隐藏宝箱，开启宝箱获得。	得到链枪后	链枪，油灯

入手地点	具体入手方法	建议入手时机	必要道具
ゾーラ川	从ゾーラ川上部木门进入钓屋，湖中央岩壁上，游近岩壁并在水中使用链枪将其取下。	得到链枪后	链枪
オルディン大桥	使用链枪移动至オルディン大桥北端左侧的独立平台上，进入洞窟后灵活运用铁靴不断前进，来到最底层开启宝箱获得。	得到链枪后	链枪，铁靴
森の圣域	打倒小巫师后用狼的感知能力在中央巨石附近找到下挖点，挖地进入地下洞穴并全灭敌人后出现隐藏宝箱，开启宝箱获得。	初来即可入手	无
西ハイラル平原	先在カカリコ村商店捐 1000 卢比修好ハイラル城下町西边的大桥，再回到カカリコ村接下并完成送温泉水给桥上哥隆的任务，完成后获赠。	拔出退魔剑，第 4 次变回人类形态后	无
ゲルド砂漠	进入哥布林的营地后一路过关斩将杀至左上方，对挂起的烤猪一通乱砍，将其解体后获得。	初来即可入手	无
砂漠の处刑场	来到 1F 中央大厅，变身狼形态通过流沙地带，开启大厅左上角宝箱后获得。	初来即可入手	无
砂漠の处刑场	来到 B2F 右侧房间布满轨道的房间，使用滑轮沿某条轨道滑行上去后开启左中区域的宝箱获得。	初来即可入手	滑轮
オルディン大桥	从オルディン大桥北端出来，前行不远看到一座木桥，沿桥附近的轨道用滑轮滑行下去，进入洞窟后开启宝箱获得。	得到滑轮后	滑轮
东ハイラル平原	从ハイリア湖通往ハイラル城下町的路上右侧有条岔路，用炸弹炸开挡路的岩石，前行看到左右两侧墙壁上的轨道，用滑轮不断变换轨道滑行上去，登上高处平台开启宝箱获得。	得到滑轮后	滑轮
雪山の废墟	来到入口房间的 2F，用铁链球攻击悬挂的平台使其摆动起来，到达大门的上方开启宝箱获得。	得到铁链球后	铁链球
雪山の废墟	用铁链球打破 2F 左下房间有裂缝的地板，跳下去至 1F 后开启宝箱获得。	得到铁链球后	铁链球
北ハイラル平原	用链球打破地图上方冰壁后进入洞窟，连续解开 3 个冰面推箱的迷题开启道路，开启尽头的宝箱获得。	得到铁链球后	铁链球
スノーピーク	完成雪山の废墟迷宫后与雪男对话开始滑雪小游戏，胜出即可挑战雪女，再次与雪女进行滑雪小游戏并胜出后获赠。	雪山の废墟迷宫完成后	无
时の神殿	来到 5F 的右上区域，使用控制之杖操控石像前进压下机关解除拦路的电网，通过后开启宝箱获得。	得到控制之杖后	控制之杖
时の神殿	来到 5F 的左下区域，使用控制之杖分别操控两侧装有护栏的窄道内的小石像前进压下机关后出现隐藏宝箱，开启宝箱获得。	得到控制之杖后	控制之杖
时の神殿	从时の神殿出来后，来到大厅左下使用控制之杖操控石像移动让开路，进入后方通道开启宝箱获得。	得到控制之杖后	控制之杖
オルディン大桥	使用控制之杖操控オルディン大桥北端拱门右侧石像移动至南端拱门右侧台阶下，将石像作为垫脚平台跳过去，沿梯子爬上去后开启宝箱获得。	修复控制之杖后	控制之杖
フィローネの森	用炸弹炸开卖灯油的男子家东北方的挡路岩石，使用控制之杖操控石像移动到附近的圆坑，再变身成狼形态根据米迪娜的指引一路跳上去，前行来到フィローネの森毒雾地区左中平台上，开启宝箱获得。	修复控制之杖后	控制之杖
忘れられた里	变身成狼形态与左侧房子后面的鸡对话开始寻猫小游戏，找出全部 20 只猫后再回去与鸡对话获赠。	修复控制之杖后	无
天空都市	在 1F 右上区域干掉大食人花后，用链枪移动到 2F，沿反方向走到头，扒住石阶的边缘横向移动过去，开启宝箱获得。	初来即可入手	无
天空都市	来到 3F 外部，使用双链枪借助天上的飞行植物绕到下方去，回到右中区域的左下平台，开启宝箱获得。	初来即可入手	双链枪
カカリコ峡	地图右中区域的悬空平台上，连续使用双链枪移动，绕到下面开启宝箱获得。	得到双链枪后	双链枪
影の宫殿	来到 1F 右侧区域下方房间，利用光之剑驱散右侧的黑雾，通过后用链枪登上前方平台开启宝箱获得。	为退魔剑注入光之力	光之剑，链枪
影の宫殿	来到 1F 左侧区域下方房间，利用光之剑启动移动平台，平台会把你送到宝箱附近，开启宝箱获得。	为退魔剑注入光之力	光之剑



五 试练洞

在ゲルド砂漠的西南区域，你可以看到在高台上耸立着的石柱，用链枪移动到高台上并将石柱（之前奥丁大桥断裂的部分）传送到奥丁大桥进行修复。传送后之前被断桥的遮蔽的地方露出洞口，跳进入就是试练洞了。试练洞堪称本作在战斗部分的最大挑战，在这里一切都要看自己技巧与造化了……

试炼洞通过奖励

1. 到达 B10 解放トアル精灵の泉的精灵。
2. 到达 B20 解放フィローネ精灵の泉的精灵。
3. 到达 B30 解放オルディン精灵の泉的精灵。
4. 到达 B40 解放ラネール精灵の泉的精灵。
5. 到达 B50 解放全部精灵，奖励大妖精之泪一瓶，作用为补满体力的同时攻击力暂时提升，堪称游戏中的最强补给品！同时所有精灵泉出现大精灵，当你用掉大妖精之泪后可以来它这里得到补充。
6. 大妖精之泪的可携带瓶数与你试炼洞的通过次数相当，想要带上多瓶大妖精之泪的朋友就不得不反复挑战了……

试炼洞打法详尽研究

层数	敌人配置	打法要点
B1	大刀哥布林×1	只有1个敌人，基本上就是让你体验气氛＋熟悉场景的。
B2	蝙蝠×3，老鼠×3	跳下后活用大回旋斩，可以站在B1平台上用风力回旋标把蝙蝠卷上来先行解决。
B3	食人花×4	先站在B2平台上用风力回旋标卷下天花板上的3只，之后沿边缘跳下活用大回旋斩解决（用链枪锁定后攻击可以使其硬直，用风力回旋标攻击可以使其头与根部断开）。 此层变身成狼形态并发动感知能力后可以看到中心有挖掘点，挖地得到心×1。
B4	大蜘蛛×3	跳下后活用背面斩＋大回旋斩各个击破，也可站在B3平台上用爆炸箭一箭一只的解决掉。
B5	哥布林弓箭手×3	站在B4平台上举盾一点点前移，看到敌人点燃火箭立刻停下并后退半步，此时敌人应该不会攻击你，即使攻击箭也只会命中脚下平台，原地瞄准后射杀（怕麻烦的话也可以穿上魔法铠甲跟它们玩对射）。
B6	火虫×9	先站在B5平台上用链枪射杀天花板上的5只，跳下后地上的4只也可站在远处用链枪射杀
B7	火蝙蝠×5，火蜥蜴×2	先站在B6平台上用爆炸箭射杀2只火蜥蜴，剩下的火蝙蝠可以用风力回旋标卷上来解决，也可以跳下后活用大回旋斩解决（本层场景光线较暗，可以考虑在B6平台上点燃油灯并挂在腰带上后再跳下去战斗）。 此层变身成狼形态并发动感知能力后可以看到右侧有挖掘点，挖地得到心×3
B8	蓝色四脚蜘蛛×2，红色四脚蜘蛛×4	跳下后活用大回旋斩解决，蓄力的间隙注意躲避。
B9	哥布林弓箭手×4，蜥蜴士兵（刀）×4	弓箭手老办法对付，位置太近不好瞄准的2只可以沿平台边缘放下炸弹解决，最后跳下活用大回旋斩解决蜥蜴士兵（刀）。
B10	大妖精	对话后开启前往下一层的门。
B11	老鼠×N，钢盔怪×3	先扒在B10平台正中边缘引出老鼠，并放下1枚炸弹将其全灭，之后沿侧面跳下将钢盔怪各个击破，用链枪摘下它们的钢盔时注意不要被撞到。
B12	巨大史莱姆×1	为了保证无伤，小新选择了站在远处使用链枪慢慢射杀……变身成狼形态连续扑咬也是个不错的选择。
B13	泡泡哥布林×4	沿平台侧面跳下各个击破，可以用链枪将哥布林从泡泡里拉出来四连斩轻松砍死。
B14	飞骷髅头×N	跳下至正中并原地水平旋转铁链球，等它们靠近来自杀；谨慎派也可用大回旋斩解决，同样蓄力的间隙注意躲避。 此层变身成狼形态并发动感知能力后可以看到右侧有挖掘点，挖地得到100卢比。
B15	哥布林×9	活用大回旋斩，可以在B14平台上跑动吸引几只过来后放下1枚炸弹先解决掉数只。
B16	蝙蝠×6，老鼠×6	可以站在B15平台上用回旋标把蝙蝠卷上来先行解决（本层场景光线较暗，可以考虑在B15平台上点燃油灯并挂在腰带上后再跳下去战斗）。
B17	骷髅犬×N	先在B16平台正中边缘放下1–2枚炸弹，将平台下方的骷髅犬全灭后沿边缘跳下（跳下后场景变亮），活用大回旋斩解决余下的骷髅犬。
B18	沙漠植物×8	跳下至场景正中，等沙漠植物出现并旋转靠近后发动大回旋斩。 此层变身成狼形态并发动感知能力后可以看到下侧有挖掘点，挖地得到心×1
B19	黄色史莱姆×1，蓝色史莱姆×1，红色史莱姆×1，紫色史莱姆×N	先站在B18平台上用链枪射下天花板上的黄色史莱姆后立即跳下并将其装入空瓶，之后迅速跑到角落去，免得被从天而降的史莱姆砸伤并包围，想要装药的各位注意抓紧时间趁其被紫色史莱姆同化前出手。
B20	大妖精	对话后开启前往下一层的门。
B21	冰蝙蝠×5，哥布林×5	可以站在B20平台上用风力回旋标把冰蝙蝠卷上来先行解决，跳下活用大回旋斩解决，注意不要让冰蝙蝠靠近。
B22	蝙蝠×5，老鼠×6，幽灵鼠×N	变成狼发动感应状态后沿平台侧面跳下去，解决掉大部分幽灵鼠后变回人类形态活用大回旋斩解决余下的敌人。 此层变身成狼形态并发动感知能力后可以看到中心有挖掘点，挖地得到心×3。
B23	骷髅兵×N	跳下至正中，等骷髅兵靠近后发动大回旋斩。
B24	僵尸×5	沿平台侧面跳下后各个击破，推荐在远处使用铁链球攻击，铁链球投出和收回时各有一次攻击判定，相当于一击必杀的说。
B25	哥布林弓箭手×3，哥布林×9	先不要通过B24开启的门，站在门的左侧探出半个身子，射杀正面箭塔上的哥布林弓箭手，再用老方法解决另外2只，最后跳下活用大回旋斩解决余下的哥布林（本层可以补充箭支，方法是引诱正面箭塔上的哥布林弓箭手射箭并躲避攻击，之后迅速回收插在地上的箭）。
B26	骷髅武士×4	跳下后原地旋转水平铁链球，等它们靠近来自杀，一定要等4只全部倒下后再斜向旋转铁链球粉碎骨架。
B27	大蜘蛛×3，飞骷髅头×5	先站在B26平台上用风力回旋标卷下天花板上垂下来的3只大蜘蛛，再用爆炸箭解决它们。 此层变身成狼形态并发动感知能力后可以看到右侧有挖掘点，挖地得到心×1。
B28	骨盔蜥蜴士兵（刀）×2，大刀哥布林×6	跳下后活用大回旋斩解决，注意敌人倒地后不要使用倒地终结追击，免得在收招时被其余敌人给误伤。
B29	骷髅武士×2，飞骷髅头×4，骷髅兵×N	沿平台侧面跳下后活用大回旋斩解决主动靠近的骷髅兵和飞骷髅头，之后在尽量不惊动后方3只飞骷髅头的前提下唤醒并用老办法（旋转铁链球）解决掉2名骷髅武士，最后活用大回旋斩解决剩下的敌人（飞骷髅头×3，骷髅兵×5）。
B30	大妖精	对话后开启前往下一层的门。
B31	激光守卫×5，蝙蝠×6	先站在B30平台上用弓箭解决掉远处3台激光守卫，之后跳下并前行至安全地带后活用大回旋斩解决追杀而至的蝙蝠，最后剩下的2台激光守卫已经完全构不成威胁了……
B32	火虫×6，火飞骷髅头×4，火蝙蝠×4，火蜥蜴×2	先站在B31平台上用链枪射杀天花板上的火虫，再用爆炸箭解决火蜥蜴（注意偶尔会有火飞骷髅头飞上平台来袭击你，发动大回旋斩把它打回去），火蝙蝠也可以用风力回旋标卷上来解决掉，最后跳下去活用大回旋斩解决余下的敌人（本层场景光线较暗，但是敌人身上都带有火光用以照明，所以就不用点燃油灯啦）。
B33	僵尸×4	装备好铁链球后沿平台侧面跳下，优先解决平台正下方那只，剩下的3只还是采用老办法（投掷铁链球）各个击破。
B34	黄色史莱姆×1，红色史莱姆×1，紫色史莱姆×N，幽灵鼠×N	变成狼发动感应状态后沿平台侧面跳下去，原地解决掉大部分幽灵鼠后变回人类形态，前行引出从天而降的史莱姆，想要装药的各位注意抓紧时间趁其被紫色史莱姆同化前出手。此层变身成狼形态并发动感知能力后可以看到右下有挖掘点，挖地得到心×1。
B35	冰蝙蝠×6，冰雕×1	先站在B34平台上用风力回旋标把冰蝙蝠卷上来解决掉，之后跳下后吸引冰雕发动吐息攻击并快速绕到其背面近处用铁链球连续攻击2次，冰雕粉碎后立刻斜向旋转铁链球解决靠近的碎冰。
B36	冰之守卫×7	站在B35平台上用爆炸箭连续攻击，第一箭会使它大幅后退并产生受创硬直，此时立刻补上一箭就可以炸碎它。
B37	飞骷髅头×2，火飞骷髅头×4，沙漠植物×8	跳下至正中，落地后立刻发动大回旋斩，等沙漠植物旋转靠近时剑刚好蓄力完成，再次发动大回旋斩清屏。
B38	冰蝙蝠×3，冰飞骷髅头×3，冰之守卫×4，冰雕×2	先站在B37平台上用风力回旋标把冰蝙蝠卷上来解决掉（注意偶尔会有冰飞骷髅头飞上平台来袭击你，同样发动大回旋斩把它打回去），再用老办法（爆炸箭连射）干掉冰之守卫，因为冰雕是分布在场景左右两端，所以跳下后先前行至上方的安全地带解决余下的冰飞骷髅头，最后将冰雕各个击破，因为这次的冰雕是紧贴墙壁的，可供活动的范围缩小至不足180度，所以我们要同样紧贴墙壁吸引其发动吐息攻击，这样才方便快速绕到背面用老办法粉碎它。
B39	铠甲武士×3	沿平台侧面跳下，优先对付平台正下方的那名铠甲武士，战斗时的移动尽量不要超出平台范围，避免引动其余敌人而被包围，铠甲状态推荐锁定后侧移避开纵斩或近距离防御横扫后四连斩反击，剑士状态推荐防御其前冲四连斩的第二击后反击，可以采取四连斩→大回旋斩→四连斩的无限连活活屈死，解决之后沿场景边缘移动再引动1名铠甲武士并回到原处如法炮制，余下的最后1名我们就可以在开阔的场景里好好跟他周旋一下了。 此层变狼在感应状态下可看到中心有挖掘点，挖地得到200卢比。
B40	大妖精	对话后开启前往下一层的门。
B41	木之守卫×9	站在B40平台上用爆炸箭瞄准木之守卫面前的地面发射（注意瞄准木之守卫本体反而无效的说），被爆炸威力波及的木之守卫直接挂掉了，正好一箭一只（别担心炸弹和弓箭的消耗，30×3的炸弹肯定够用了，弓箭后面也还可以补充）。
B42	大刀哥布林×6，食人花×6	沿平台侧面跳下后活用大回旋斩解决，食人花打法可以参考B3。
B43	哥布林弓箭手×6，骨盔蜥蜴士兵（刀）×3	站在B43平台上用老方法可以干掉5个弓箭手，另外那只从平台正面边缘放下颗炸弹就解决了，最后跳下活用大回旋斩解决3名骨盔蜥蜴士兵。
B44	蜥蜴武士（斧盾）×4	站在B43平台上用爆炸箭射杀，瞄准后一箭一只。
B45	哥布林弓箭手×3，僵尸×5	先不要通过B44开启的门，站在离门一段距离的地方先射杀正面箭塔上的哥布林弓箭手（通过火光判断位置），接着向左平移射杀右侧箭塔上那只，向右平移射杀左侧箭塔上那只（这两只最好不要让它们点燃火箭跟你对射，可以在远处通过模糊的轮廓判断位置），最后沿平台侧面跳下用老方法（投掷铁链球）将僵尸各个击破（本层同样可以补充箭支，这次是引诱左右两侧箭塔上的哥布林弓箭手射箭并躲避攻击，之后迅速回收插在地上的箭）。 此层变身成狼形态并发动感知能力后可以看到右侧有挖掘点，挖地得到心×3。
B46	冰之守卫×4，冰雕×2，幽灵鼠×N	冰之守卫用老办法（爆炸箭连射）干掉，冰雕同样分布在两端，所以先变成狼发动感应状态后跳下到安全地带解决幽灵鼠，再用老办法把冰雕各个击破。
B47	哥布林×1，老鼠×N，骷髅兵×N	先扒在B46平台边缘引出老鼠，放下1个炸弹将其全灭，之后跳下活用大回旋斩解决余下的敌人。
B48	铠甲武士×1，鸟人战士×2	跳下后尽量沿边缘移动以回避铠甲武士，在鸟人战士做出俯冲攻击的预备动作时用链枪拉下1只而不要攻击，先回避下另1只的俯冲攻击，这样就保证了同一时间空中只有1只鸟人战士攻击你，之后在回避铠甲武士的同时将鸟人战士各个击破即可，最后老办法解决铠甲武士
B49	铠甲武士×4	基本上就是B39的增强版，打法方面与B39完全相同，只是可以活动的范围更小了……；如果实在不小心惊动了多名铠甲武士，就只有慢慢与其周旋了，可以使用居合斩连续为同一名铠甲武士破甲（注意一个一个来，要是同时出现2名剑士状态的铠甲武士就棘手了），之后引诱剑士状态的铠甲武士使用前冲攻击，这样就形成暂时的单挑了，用老办法解决掉它（注意别贪心，发现其他铠甲武士包围上来了就立刻收招换地方），之后再为下一名铠甲武士破甲，如此循环往复……（虽然慢了一点，但还是可以做到无伤的）。
B50	大妖精	对话后奖励1瓶大妖精药，并将你传送回海利亚湖的精灵洞（邮差蹲在B49平台的右侧，若是想跟他聊聊的话就不要急着跳下去）。

文 曹纲 美编 NINA



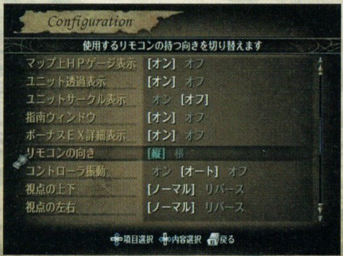
系统介绍



操作



本作除了可以使用遥控器来进行操作之外，还可以使用经典手柄以及NGC的手柄来进行操作。用NGC手柄时操作方式和前作《苍炎》差不多，不习惯遥控器操作的玩家可以选择。使用遥控器来操作还有横持（双手）和纵持（单手）两种使用方法，游戏默认是前者，在游戏的环境设置中，“リモコンの向”项目可改变持法。我个人现在习惯的是遥控器纵持，毕竟单手无线操作比起以前的操作方式来说是全新体验，只是1+2键不大好按……以单手操作为例，跳过当前对话为B键，跳过整段剧情为1键。无论使用何种手柄操作，屏幕下方都会有相应的提示，初期多注意一下，很快就可以熟悉了。



环境设置方面建议调整的还有以下部分：
游戏速度（ゲームスピード）：速
信息速度（メッセージスピード）：最速
作战单位窗口显示（ユニットウィンドウ）：4～6，可显示经验值

至于战斗动画设置可按个人喜好，设置为地图战斗时，在战斗开始前按特定键可临时切换显示战斗动画，具体键和使用的手柄有关，经典手柄是ZL+ZR，NGC手柄为Z键，遥控器横持为A键，纵持为1+2键。此外对话时按1＋2键（遥控器纵持）可查看之前的对话，而在敌人身上按A键（遥控器纵持）可标记敌人的攻击范围，对于BOSS、飞行系、持有远程武器的敌人是常用的做法。

白鹭

前作中的白鹭代替了舞娘的再动作用，同时用化身在《系谱》的再动4人和其他的再动1人中切换，而本作中白鹭的作用强化不少，咒歌的效果更加多样化。

初期：再动，让行动过的同伴可再次行动

LV15：喜乐，让同伴的生理曲线处于最高状态

LV20：哀怜，让敌方的生理曲线处于最低状态

LV30：勇武，让我方的兽人的化身槽加满

LV40：快愈，让我方同伴的HP和异常状态全部回复

白鹭无法攻击，比较有用的能力也就是HP、速度、幸运等几项，而且普遍成长较低，可在据点利用奖励经验值尽早升级。化身后除了能力翻倍之外，



移动力也有增加，游戏中可善加利用。此外，本作中有三个白鹭，他们的效果范围并不相同。

ラフィエル：可对周围4人有效，移动力5；化身后仍然是4人，移动力5，无法飞行和再移动

リアーネ：对于相对侧的2人有效，也就是同时再动前后或者左右两人，移动力5；但化身后仍然为2人（汗……），移动力6

リュシオン：只可对1人有效，移动力6；化身后可对4人有效，移动力8

杖的装备

杖在本作中使用后就会装备上，受到攻击时会使用杖（攻击力为0）进行



反击，可发动必杀和特技，不会消耗使用次数，同时还可提升杖的熟练度……此外，杖装备后会有附加效果，例如回复杖是自动回复，催眠杖是解除睡眠状态等，可在杖的说明处查看。还有些会增加防御等能力甚至有较高必杀率，不希望使用杖后被攻击无法还手的话，也可以利用物品交换来让他装备上别的武器。另一方面，杖大多较轻，而且后期不少杖价值不菲，让盗贼偷取敌人未装备的杖是不错的主意。

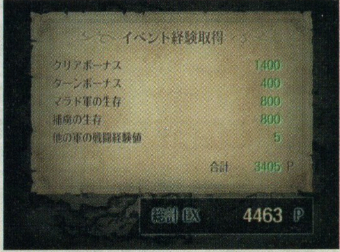
此外，由于装备回复杖后有自动回复效果，可利用这点来反复练级。

奖励经验值

和前作类似，每关完成后都可以获得一定的奖励经验值，除了过关的固定值之外，还有使用的回合数以及特定条件的奖励值。例如某些关保护NPC、离脱人数甚至敌人生存数都有相应经验值。此外，有友军参战的场合，友军战斗获得的经验值也会作为奖励经验值。一周目过关的时候只能显示获得的奖励经验值总量，二周目在环境中有相关设置，可以显示奖励经验值的详细内容。在后面的流程攻略中，我们给出了每关奖励经验值的具体内容，可在开始前查看。

奖励经验值的作用就是在据点里面给同伴提升经验值，自然等级越高每





次提升所消费的奖励经验值也越多。遗憾的是，前作中据点升级经常一下跳七八个的情况本作已经不可能出现了，取代的是在据点升级每次固定长3点，具体长哪些则是随机的。虽然如此，本作的设定也会给我们另外的方便，一种是在据点加到99，然后下关任意战斗均可升级，对于获得经验值较少的神官等职业非常有用；另一种就是成长得差不多时利用必长3点来使得成长率不高的能力也能轻易长到上限，或者平时就利用据点可SL的方便之处来使得升级成长自己需要的能力。

遗憾的是本作没有前作那样用手柄RESET的快捷键，替代的方法有在游戏中中断回到标题画面以及利用遥控器的HOME键来选择复位两种。

转职

本作的转职是前作和系列传统做法的组合，初级职业一转时像前作那样可以在LV10以上使用マスタープルフ来转职，也可以LV20后再次升级转职；高级职业则需要在LV10以上使用マスタークラウン来进行二转，二转后的最高级职业都相当暴力，特技槽有增加，同时自动习得强力的奥义！当然，为了获得最高的能力，我们一般都是等到LV20再进行转职。需要补充的是，弓箭手的最高级职业神射手还有射程+1（长弓除外）的隐藏效果，在后期非常实用，至于各职业的能力上限可参考后面的职业上限表。

二转用的转职道具マスタークラウン游戏中可获得11个以上，除了据





点对话获得的之外，作为财宝回收的在后文的流程部分都有注明。由于最终章可选择的只有10人，可说是足够使用了，另外有些特定人物的转职方式稍有不同。

ミカヤ：第一部结束时强制一转，第四部最终章开始时强制二转。

アイク：第三部结束时强制二转，同时学会特技“见切”

サザ：第四部序章结束时强制二转

ミスト：第四部1章据点对话获得专用转职道具“ホーリークラウン”

ラグズ无法转职，不过他们的最高等级为40，在LV30以上使用悟りの符号可习得奥义。各族的王都已经自动习得奥义，此外随着等级的提升，特技槽也会跟着增加。

练成

练成点数获得

武器等级	练成点
E	1
D	5
C	10
B	25
A	50
S	100
SS	200

练成是前作《苍炎之轨迹》引入的新系统，本作继承并做了一些调整。这次每关可练成的武器个数不限，此外练成时拥有金币（コイン）还可以随机抽取牌来获得额外的奖励。练成需要先在商店中卖出武器来获得该系武器的练成点数，每50点可练成一件武器。卖出武器获得的点数取决于该武器的等级，由于和使用次数无关，因此可将快坏的武器卖掉赚点数。此外需要注意的是，卖出弩是不会获得练成点数的。

考虑到价格和卖出时获得的点数，有一些武器值得推荐，例如：

类别	武器	价格	练成点
剑	银の剑	1800G	50
枪	钢の长枪	1120G	25
斧	钢の战斧	700G	25
弓	银の弓	2250G	50
短剑	钢のダガー	420G	25
魔法	ギガサンダー	2550G	50



至于用金币获得奖励，有以下几种。注意虽然有注明出现几率，但是实际出现的奖励是在你最初开始游戏时就已经决定了的，可以先存档不断练成，直到了解第几次的奖励是所需的双剑或者女神之类的，再读档在那一次练成时选择自己最需要的武器。



卡牌	奖励	出现几率
蔓	无	20%
剑	威力+1	15%
斧	威力+2	10%
双剑	威力+3	2%
矢	命中+10	25%
三本の矢	命中+20	4%
羽	必杀+5	10%
六枚の羽	必杀+10	2%
兵士	威力+1、命中+10	3%
骑士	威力+1、必杀+5	3%
女神	威力+1、命中+10、必杀+5	1%
鸦	获得4枚金币	5%

练成后可任意取名和改变颜色，有练成喜欢的强力武器的话，就给它取个响亮的名字吧！此外，在二部以及三部的6、9、12、终章是无法练成武器的。可练成的武器种类也会随着剧情的进展而增加，银系武器都要等四部才能练成了。

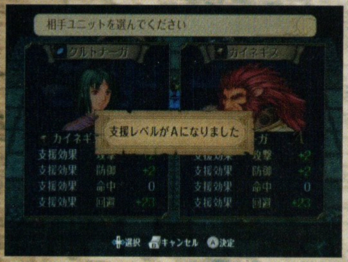
异常状态



本作中有数种异常状态，对战斗有一定的影响。除了中毒可以用道具毒消来解除之外，其他一般是使用レストの杖来解除，后期也可以用地の祝福以及咒歌中的快愈来解除。异常状态的具体情况如下：

名称	效果	发动	持续回合	其他
毒	1～3伤害	毒系武器	5	–
睡眠	不可行动，回避为0	スリープ、狙击	5	体当一次可缩短一回合
沉默	不可对话以及使用魔法、杖	サイレス、全体サイレス	5	可使用咒歌
冲击	不可移动	咆哮、碎破	1	可战斗
麻痹	不可行动、敌命中100	叫唤、落穴、全体麻痹	1	全体麻痹持续5回合
石化	不可行动，自身防御+10，敌命中100	邪眼	永远	不可切换到战斗动画

支援



支援的效果和前作类似，根据双方的属性和支援级别来增加相应的能力，不过需要支援的双方在三格之内。本作支援关系的结成有较大改动，一般多次一同出战就会提升相互的好感度，此外在战场上的回复、体当、同行都可以增加好感度，不过一直站在一起还是提升得最快。由于可选择的支援对象变为全体同伴，结成支援后的对话也只是相互间的简短招呼而已，但是必须相互对话之后才可在提升好感度之后强化支援关系。最终章有5个版面，在这里甚至可以将原本毫无关系的同伴培养成A级支援。

支援的最高级别为A，特定人物间的支援A还会导致通关后的后日谈发生变化，例如下面几对：

サザ&ミカヤ
ネサラ&リアーネ
アイク&セネリオ
ボーレ&ミスト
ジョフレ&エリンシア
ハール&ジル
アイク&ライ
マカロフ&ステラ
ユリシーズ&ルキノ

支援的具体效果如下：

支援属性	攻击	防御	命中	回避
炎	+1		+5	
水	+1	+1		
风			+5	+5
雷		+1		+5
天			+18	
地				+15
光		+1	+5	
暗	+1			+5

实际效果为双方属性增加之和除以2再乘以支援级别对应的系数(C为1，B为2，A为3)，有小数则取整数+1。例如炎和水，C级为攻击+1，防御+1，命中+3；B级为攻击+2，防御+1，命中+5；A级为攻击+3，防御+2，命中+8



(C)2007 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

绊支援

绊是本作的新加要素，特定人物间固有的关系，效果为相邻时提升必杀率并降低敌方的必杀率，在游戏中的作用并不是太大。



ベオク

同伴	对象	增加值
ミカヤ	サザ	10%
サザ	ミカヤ	10%
メグ	チャップ	10%
トパック	ムワリム	10%
ハール	ジル	5%
ジル	ミスト	5%
	ハール	5%
サナキ	シグルーン	5%
	セフェラン	10%
シグルーン	サナキ	5%
	タニス	5%
タニス	シグルーン	5%
マーシャ	マカロフ	5%
アイク	ミスト	10%
	ティアマト	5%
	セネリオ	5%
	ライ	5%
ミスト	アイク	10%
	ボーレ	5%
	ティアマト	5%
	ジル	5%
ティアマト	アイク	5%
	キルロイ	5%
	ミスト	5%
セネリオ	アイク	5%
キルロイ	ティアマト	5%
オスカー	ボーレ	10%
	ヨファ	10%
シノン	ヨファ	5%
	ガトリー	5%
ガトリー	シノン	5%
ボーレ	オスカー	10%
	ヨファ	10%
	ミスト	5%
ヨファ	オスカー	10%
	ボーレ	10%
	シノン	5%
エリンシア	ジョフレ	10%
	ルキノ	10%
	レニング	10%
チャップ	メグ	10%
ルキノ	ジョフレ	5%
	エリンシア	10%
ジョフレ	ルキノ	5%
	ユリシーズ	10%
	ケビン	5%
	エリンシア	10%
ケビン	ジョフレ	5%
マカロフ	マーシャ	5%
ユリシーズ	ジョフレ	10%
レニング	エリンシア	10%

ラグズ

同伴	对象	增加值
ムワリム	トパック	10%
スクリミル	カイネギス	10%
ライ	アイク	5%
レテ	モウディ	5%
	リィレ	10%
モウディ	レテ	5%
リィレ	レテ	10%
ニケ	ラフィエル	10%
ラフィエル	ティバーン	10%
	ニケ	10%
リアーネ	ネサラ	10%
	ティバーン	5%
	ニアルチ	5%
リュシオン	ティバーン	10%
	ネサラ	5%
	ウルキ	5%
	ヤナフ	5%
ネサラ	リュシオン	5%
	リアーネ	10%
	ニアルチ	10%
ニアルチ	リアーネ	5%
	ネサラ	10%
ティバーン	リュシオン	10%
	リアーネ	5%
	ラフィエル	10%
ヤナフ	ウルキ	5%
	リュシオン	5%
ウルキ	ヤナフ	5%
	リュシオン	5%
カイネギス	スクリミル	10%
	ジフカ	5%
ジフカ	カイネギス	5%
イナ	ナーシル	10%
ナーシル	イナ	10%

前作存档继承

如果你有《火焰之纹章 苍炎的轨迹》的通关存档的话，那么在开始新游戏前时会有提示读取通关存档，具体效果如下：

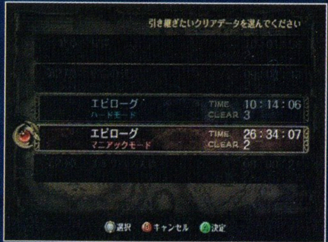
①前作中的同伴加入时能力提升，サザ的能力各项取存档和本作默认初始能力中的较高者。其他人存档中等级为高级职业lv20的话，HP满则本作HP+5，其他能力满(显示为绿色)则本作相应能力+2，武器等级也会继承。另一个特例是カリル，她是看存档中自己和ラルゴ双方能力的，等级是相加，其他能力这取较高的，再看是否达到上限。

②前作中支援为A的同伴本作中相互之间有绊关系

③前作中获得的コイン在第三部会添加到アイク的输送队中，コイン在本作中的作用为练成时获得随机的额外奖励。

④本作通关后可以查看前作记录中达成的支援对话

⑤存在需要联动才能发生的据点对话

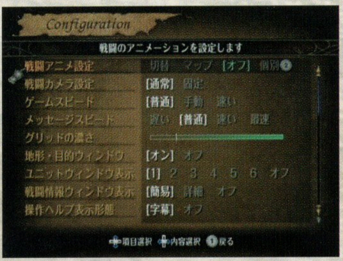


通关奖励

通关后在开始目录处多了エクストラ选项，有以下项目：

①战绩履历：通关时的履历，包括游戏时间、回合数以及个人战绩最高的同伴，可阅览最新30周目的战绩。

②サウンドルーム：音乐模式，可听游戏中听到过的音乐，共有85首。切换音乐的时候背景图片也会随机切换，可按屏幕按键提示查看图片，此时可按左右来顺序切换图片。



③ムービー回想：观看游戏中的CG动画

④イベント再生：可查看见过的全部据点会话，没看到的会是无法选择的暗色，还有收集度。

⑤"苍炎の轨迹"支援会话再生：继承前作记录后才会出现，可查看前作中达成的支援对话，并且继承不同的通关档反复累积。

⑥此外自动演示的兵种会增加新的职业，而且还会随着通关周目的增加而继续增加，6周通关后才会演示全部的特殊职业。

读取通关存档后可开始二周目，注意读取后会覆盖掉通关存档，之前记得备份记录或者保留打倒女神后的存档。有以下几点主要变化。

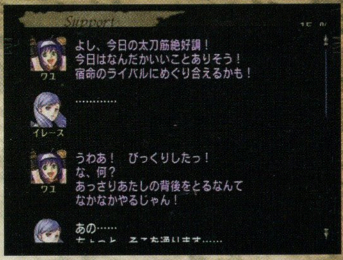
①可选择最高的MANIAC难度，不过需要HARD难度通关。

②环境设置中多了关闭地图战斗画面和详细显示过关时奖励经验值内容的选项，前者可以节省不少时间。

③第三部13章多了第三种选项，选择后ペレアス会在第四部2章自动加入

④第一部终章让漆黑の骑士出战，且第三部7章让アイク和漆黑の骑士交战过的话，在第四部最终章Area2～4打倒BOSS后都会增加相应的回忆情节，同时Area5开始后エルラン加入，通关后会是正负女神重新合体为创始神晓之女神アスタテューヌ的真结局，此时还会有ED曲"Dawn Awakens"。

至于MANIAC难度，和HARD难度相比，也有不少变更的地方，需要特别留意，例如：



①看不到敌人的攻击范围，数格子是经常要做的事情。

②3相循环相克无效。

③地图属性无效。

④奖励经验值入手量只有HARD难度的一半，而提升经验所需的奖励经验值增加。

⑤获得的经验值减少。

⑥敌人的等级提升2。

化身系统

化身系统是前作引入的新系统，本作进行了一定的改良和修正。首先化身后除了HP和幸运之外其他的数据都为2倍，战力大幅提升，相对的，兽人形态就非常脆弱。不过兽人形态战斗时获得的经验值要多得多，练级时可以考虑特意解除化身。化身槽满30后可选择化身，化身前每回合经过以及战斗都会使得化身槽增加，而化身后这些都会导致化身槽减少，减少到0就会强制解除化身。变化的数值和职业有关，具体如下：

种族	种类	化身前　回合／战斗	化身後　回合／战斗
兽牙族	狼	+6／+10	−4／−3
	猫	+10／+15	−5／−4
	虎	+8／+15	−4／−3
	狮子	+5／+10	−3／−2
鸟翼族	鸦	+6／+10	−4／−3
	鹰	+8／+15	−4／−3
	ラフィエル(白鹭王子)	+3／+6	−5／−8
	リアーネ(白鹭姫)	+3／+8	−5／−8
	リュシオン(白鹭王子)	+4／+10	−5／−6
龙鳞族	赤鳞	+5／+6	−2／−1
	白鳞	+4／+5	−2／−1
	クルトナーガ(龙王子)	+5／+6	−2／−1

除了能力的加倍之外，化身后移动力和索敌时的视界也会有变化。兽牙族化身后移动+2、视界+1；鸟翼族化身后移动+2、视界−1；龙鳞族化身后移动+1，视界不变。注意白鹭化身后的变化和其他鸟翼族有区别，具体可参考之前白鹭的相关内容。



利用半化身特技可以保持在半化身状态，此时各项能力为1.5倍，同时利用化身解除→半化身这样的操作，可以每个回合都维持半化身+化身槽30的状态，游戏中还是比较有用的。此外，可根据情况利用オリウイ草、化身の石以及化身の宝珠来调节化身槽。在第四章中，拥有一直保持化身的王者技能的各族之王会发挥ラグズ的最大战力，也会成为我们最后挑战女神的得力助手。



ラグズ的武器是牙等自己身体的部分，并没有人类的武器损耗之类的设定，但缺点是都只能直接攻击(龙除外)，对于间接攻击就没有反击的能力。ラグズ的武器等级提升虽然不能更换武器之类的，但是威力和命中也会随之上升，要尽快培养到打SS级。

公式与资料

基本计算公式

己方能力画面

攻击＝力(魔力)+装备武器的威力，装备魔法攻击时按魔力计算，以下同。

命中＝技×2+幸运+装备武器的命中

回避＝攻速×2+幸运

必避＝幸运

必杀＝技/2+装备武器的必杀+技能修正值



详细战斗窗口画面

攻击＝力(魔力)+装备武器的威力

守备＝守备(魔防)

命中＝攻击侧的命中−守备侧的回避

必杀＝攻击侧的必杀−守备侧的必避

攻速＝速度−(装备武器的重力−力)，括号中数值为负值时当作0

简易战斗窗口画面

威力＝攻击−守备(魔防)

2回攻击：攻击册的攻速−守备侧的攻速≥4

必杀发动时伤害×3

其他计算相关要素

3相循环相克

"《FE》系列"的经典设定之一，这次仍然继续保留，具体如下。

武器：剑＞斧＞枪＞剑

魔法：光＞暗＞理＞光

理魔法：风＞雷＞炎＞光

有利一方，命中率+10%，攻击力+1；不利一方，命中率−10%，攻击力−1

特效

特定的职业有自己的弱点，受到针对自己弱点的攻击时就会造成重大的伤害，称之为特效。有特效情况如下：

飞行系包括天马骑士、圣天马骑士、神天马骑士、女王和鸟翼族的鹰、鸦，但是不包括白鹭和龙骑士系。

兵种	武器
骑马系	セイニー、ホースキラー
重装兵系	セイニー、ハンマー
飞行系	弓、アーチ、风魔法
龙骑士系、龙鳞族	雷魔法、ドラゴンキラー
兽牙族系	炎魔法、ビーストキラー

有特效时攻击＝(武器威力+3相修正)×3

生理曲线

这是前作《苍炎》引入的新系统，在本作中，由于有白鹭的调节作用，相对要好用一些。

生理曲线	命中和回避	技能发动几率	财宝发现率
绝好调	+10%	+10%	+20%
好调	+5%	+5%	+10%
普通	0	0	0
不调	−5%	−5%	−10%
绝不调	−10%	−10%	−20%



三角攻击

三角攻击是"《FE》系列"的传统特色，这次也同样得到保留，发动三角攻击时是100%必杀的。和前作一样，本作中的三角攻击也有两种：

①三天马的三角攻击，マーシャ、タニス、シグルーン、エリンシア中的任意3人都和同一敌人邻接，攻击时即可发动三角攻击，记得打开战斗画面看看哦！

②三兄弟的三角攻击，オスカー、ボーレ、ヨファ三人都装备弓或弩，三人围成的三角形中有敌人，且该敌人都在三人的射程内，攻击后即可发动三角攻击。



指挥

指挥官的指挥能力可以对本队所有成员命中回避加以提升，提升的量为5%×指挥★数。

地图属性

这是本作的新要素，每关都有自己的地图属性，自己的属性和地图属性相同的话，命中回避+5%。

段差

本作的新加要素，有段差的地方步兵可直接上下移动，但是段差上有人的时候就得用间接攻击先干掉。注意在下方攻击时命中率和伤害都有明显下降，相对的，在上方则有提升，利用段差来阻挡敌人的进攻是经常用到的方法。需要注意的是，骑兵不能通过段差，有些关卡得因此预先分配兵力。反过来，遇到敌人守住段差阻挡我军去路的话，尽量避免在下方进行间接攻击，这样会非常不利，让飞行部队先绕上去解决段差上的敌军是比较常见的做法。或者让超强的同伴来解决挡路的敌人，例如1部终章的漆黑の骑士。

段差上侧：威力+2，命中+50%
段差下侧：威力−2，命中−50%

3格攻击

长弓系或者神射手可以攻击3格处的敌人，但是命中要下降30%。

职业上限一览

ベオク

名称	属性	职业	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	武器Lv
ミカヤ	暗	光魔道士	30	10	20	20	20	40	10	20	光A
		光の贤者	40	15	30	23	25	40	15	30	光S、杖A
		巫女	50	22	40	35	33	40	23	40	光SS、杖SS
エディ	光	剑士	30	20	10	20	20	30	20	10	剑A
		剑豪	40	24	15	30	30	30	23	15	剑SS
		剑圣	55	32	20	40	40	30	26	24	剑SS
レオナルド	水	弓兵	40	20	10	20	20	30	20	10	弓A
		狙击手	45	27	10	30	26	30	24	16	弓S
		神射手	60	36	20	40	34	30	32	25	弓SS
ノイス	地	战士	45	20	5	20	20	30	20	10	斧A
		勇士	53	30	5	26	27	30	23	13	斧S
		斧雄士	68	40	10	36	35	30	30	20	斧SS
ローラ	风	神官	30	10	20	15	15	40	10	20	杖A
		司祭	40	15	25	22	23	40	17	32	杖S、光A
		圣者	45	23	38	30	31	40	21	40	杖SS、光SS
サザ	风	盗贼	40	22	15	26	30	40	20	15	短剑S
		密侦	50	28	20	38	40	35	26	25	短剑SS
イレース	光	雷魔道士	30	10	20	20	20	30	10	20	雷A
		雷の贤者	40	15	26	23	24	30	15	25	炎A、雷S、风A
		大贤者	45	24	39	34	30	30	24	38	炎S、雷SS、风S、杖A

名称	属性	职业	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	武器Lv
ブラッド	雷	兵士	40	20	10	20	20	30	20	10	枪A
		枪斗士	45	26	15	26	26	30	25	17	枪S
		圣枪使い	60	35	20	35	33	30	34	27	枪SS
メグ	天	剑重装兵	40	20	10	20	20	30	20	10	剑A
		剑武将	45	27	15	24	22	30	30	22	剑S、枪A
		将师	60	36	20	33	32	30	35	32	剑SS、枪S、斧A
タウロニオ	雷	枪武将	45	27	15	25	23	30	30	20	枪S、斧A
		将师	60	36	20	34	31	30	37	30	剑A、枪SS、斧S
ジル	雷	龙骑士	40	20	5	20	20	30	20	10	斧A
		圣龙骑士	50	28	5	26	25	30	25	14	枪A、斧S
		神龙骑士	55	35	10	38	35	35	36	22	枪S、斧SS
ツイハーク	地	剑豪	40	24	15	30	30	30	23	15	剑SS
		剑圣	55	32	20	40	40	30	26	24	剑SS
フリーダ	地	枪骑士	40	20	10	20	20	30	20	10	枪A
		枪骑将	45	25	15	24	24	30	23	18	枪S
		白银骑将	55	33	20	34	34	35	28	27	枪SS、弓A
トパック	炎	炎の贤者	40	15	25	23	25	30	17	23	炎S、雷A、风A
		大贤者	50	24	38	34	32	25	25	36	炎SS、雷S、风S、杖A
漆黑の骑士	暗	漆黑の骑士	70	40	20	40	35	30	40	35	剑SS、枪SS
エリンシア	天	女王	50	30	30	36	35	40	26	36	剑SS、杖S
マーシャ	炎	圣天马骑士	40	24	15	24	27	35	22	25	剑A、枪S
		神天马骑士	50	32	20	36	36	35	28	34	剑S、枪SS
ハール	风	圣龙骑士	50	29	5	26	24	30	26	13	枪A、斧S
		神龙骑士	60	38	10	38	32	30	38	20	枪S、斧SS
チャップ	水	斧武将	45	28	15	25	22	30	30	20	剑A、斧S
		将师	60	37	20	35	30	30	36	30	剑S、枪A、斧SS
ネフェニー	风	枪斗士	45	25	15	26	27	30	24	18	枪S
		圣枪使い	58	34	20	35	34	30	33	30	枪SS
ヘザー	炎	盗贼	40	21	15	25	30	40	20	17	短剑S
		密侦	50	28	20	38	40	35	25	26	短剑SS
ルキノ	地	剑豪	40	23	15	30	30	30	22	17	剑S
		剑圣	50	31	20	40	40	35	25	26	剑SS
ジョフレ	水	枪骑将	45	25	15	24	24	30	25	16	枪S
		白银骑将	60	35	20	34	32	30	30	25	枪SS、弓A
ケビン	炎	斧骑将	45	26	15	25	23	30	24	16	斧S
		黄金骑将	60	36	20	35	31	30	30	24	剑A、斧SS
ステラ	风	弓骑将	40	23	15	27	26	30	23	20	弓S
		白银骑将	50	33	20	36	35	35	27	30	枪A、弓SS
マカロフ	雷	剑骑将	45	24	15	24	25	30	25	16	剑S
		黄金骑将	60	33	20	33	33	30	30	26	剑SS、斧A
ウハラダ	炎	枪斗士	45	26	15	26	26	30	25	27	枪S
		圣枪使い	60	35	20	35	33	30	34	27	枪SS
カリル	暗	炎の贤者	40	15	25	23	25	30	15	25	炎S、雷A、风A
		大贤者	50	24	38	34	32	25	23	38	炎SS、雷S、风S、杖A
アイク	地	勇者	50	27	10	30	30	30	26	15	剑S
		神将	65	37	15	40	37	30	32	23	剑SS、斧SS
ティアマト	光	斧骑将	45	26	15	25	25	30	22	16	斧S
		黄金骑将	60	34	20	35	33	30	28	26	斧SS、剑A
セネリオ	暗	风の贤者	40	15	27	23	23	30	17	23	炎A、雷A、风S
		大贤者	50	23	40	34	32	25	24	36	炎S、雷S、风SS、杖A
ミスト	炎	杖使い	40	17	24	25	24	40	18	28	杖S、剑A
		战乙女	50	25	35	35	34	35	24	36	杖S、剑SS
ヨファ	风	狙击手	45	27	10	30	26	30	24	16	弓S
		神射手	60	36	20	40	34	30	32	25	弓SS
ボーレ	炎	勇士	53	30	5	26	27	30	23	13	斧S
		斧雄士	68	40	10	38	35	30	30	20	斧SS
オスカー	地	枪骑将	45	25	15	24	24	30	25	16	枪S
		白银骑将	60	35	20	34	32	30	30	25	枪SS、弓A
シノン	雷	狙击手	45	27	10	30	26	30	24	16	弓S
		神射手	60	36	15	40	34	30	32	25	弓SS
ガトリー	光	枪武将	45	27	15	25	23	30	30	20	枪S、斧A
		将师	60	36	20	34	31	30	37	30	剑A、枪SS、斧S
キルロイ	炎	司祭	40	15	25	22	23	35	19	30	杖S、光A
		圣者	50	25	36	30	30	35	22	40	杖SS、光SS
ワユ	炎	剑豪	40	23	15	30	30	30	23	17	剑S
		剑圣	50	31	20	40	40	35	25	26	剑SS
シグルーン	水	圣天马骑士	40	24	15	24	27	35	22	25	剑A、枪S
		神天马骑士	50	32	20	36	36	35	28	34	剑S、枪SS
タニス	地	圣天马骑士	40	24	15	24	27	35	22	25	剑A、枪S
		神天马骑士	50	32	20	36	36	35	28	34	剑S、枪SS
サナキ	光	皇帝	45	20	40	33	32	40	20	40	炎SS、雷S、风S、光S
ソーンバルケ	天	剑圣	55	32	20	40	40	30	26	24	剑SS
オリヴァー	炎	圣者	50	25	36	30	30	35	22	40	光SS、杖SS
ユリシーズ	风	大贤者	50	23	40	34	32	25	24	36	炎S、雷S、风SS、杖A
フォルカ	风	暗杀者	55	32	15	40	40	25	30	25	短剑SS
レニング	地	黄金骑将	60	34	20	34	33	30	30	25	剑SS、斧A
ペレアス	水	暗の贤者	40	15	26	23	24	30	17	23	雷A、暗S
		大贤者	50	25	39	34	31	25	24	36	雷S、暗SS、杖S

注：有多个武器可达到SS的最上级职业，只能有一个达到SS，其他的就最多只能到S。

ラグズ											
名称	属性	职业	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	武器Lv
オルグ	地	兽牙族/狼	70	20	7	22	18	35	15	12	打SS
ムワリム	雷	兽牙族/虎	75	23	5	18	15	30	22	10	打SS
ビーゼ	风	鸟翼族/鸦	60	16	10	21	23	35	12	18	打SS
ニケ	风	狼女王	70	20	7	24	20	40	20	15	打SS
ラフィエル	天	白鹭王子	60	5	15	10	15	50	10	25	–
ニアルチ	炎	鸟翼族/鸦	60	16	10	21	23	32	13	17	打SS
リアーネ	水	白鹭姬	60	5	15	10	15	50	10	25	–
レテ	天	兽牙族/猫	65	18	10	20	20	30	14	16	打SS
モゥディ	水	兽牙族/虎	75	23	5	18	15	30	22	10	打SS
ライ	风	兽牙族/猫	65	18	10	20	20	35	16	14	打SS
キサ	光	兽牙族/虎	75	23	5	18	15	30	22	10	打SS
リィレ	雷	兽牙族/猫	65	18	10	20	20	30	14	16	打SS
リュシオン	炎	白鹭王子	60	5	13	10	16	50	12	24	–
ヤナフ	雷	鸟翼族/鹰	65	19	5	23	21	35	16	12	打SS
ウルキ	水	鸟翼族/鹰	65	19	5	22	21	35	16	12	打SS
ネサラ	暗	鸦王	70	20	10	22	25	30	17	19	打SS
スクリミル	炎	兽牙族/狮子	80	24	5	22	17	30	22	16	打SS
ティバーン	天	鹰王	75	22	6	25	23	35	20	14	打SS
カイネギス	地	狮子王	80	24	5	23	20	35	23	12	打SS
ジフカ	暗	兽牙族/狮子	80	24	5	23	20	35	23	12	打SS
クルトナーガ	水	龙王子	80	23	12	18	16	30	23	19	打SS
イナ	地	龙鳞族/赤鳞	70	20	20	15	13	30	20	20	打SS
ゴート	雷	龙鳞族/赤鳞	90	25	10	15	10	30	23	15	打SS
ナーシル	光	龙鳞族/白鳞	80	10	25	15	10	30	15	23	打SS

注：ラグズ的打等级提升会带来威力和命中等方面的提升，最高均为SS

特技系统



前作出现特技槽和特技书是不错的设定，但是习得后就无法卸下给他人以及特技槽过小限制了这一系统的作用，而本作中则灵活和方便得多。不仅可以将用特技书习得的特技还原为书，甚至可以将同伴固有的特技还原为书！当然，那些锁定的除外，而且一些特技有习得对象的限制。

固有特技一般不占用特技槽，初期不熟悉系统时可暂不要拆卸，熟悉后可自行安排组合。比较常用的特技利用方式有让低等级同伴习得エリート来快速升级，较强同伴习得大器晚成来增加升级时提升的点数等等。至于针对下关的敌人临时装备上相应的天敌特技、需要救出且战斗的学会护手、经常冲入敌阵的飞龙学会练达来消除特效、武装解除+慈悲或者小手调之后偷盗敌人武器等等，使用的方法可谓变化万千，完全可以根据自己的需要和喜好来自由组合，自由度和游戏性都有明显提升。本作的特技系统比我预期的还要出色，可谓是系列最佳！以下就来给出全部的技能以及发动几率。

兵种特技			
特技	cost	职业	效果
体当たり	5	步兵系、鸟翼族	须自己的体格+2≥对手重量，将对象推出一格
再移动	10	骑兵系、鸟翼族	行动后可再移动
盗む	–	盗人、盗贼、密侦	偷盗，需要自己的速大于对方的速，且自己的力大于所偷盗物品的重量
必杀+5	–	剑士、枪斗士、斧雄士	必杀+5%
必杀+10	–	剑豪、狙击手、圣枪使い	必杀+10%
必杀+15	–	神射手	必杀+15%
必杀+20	–	剑圣	必杀+20%
必杀+25	–	暗杀者	必杀+25%
王者	–	王	一直保持化身状态
咒歌谣い	–	白鹭	可使用各种咒歌，随着等级提升而增加咒歌种类

奥义(ベオク)				
特技	cost	职业	发动率	效果
流星	30	剑圣	技/2	5回连续攻击
鸣动	25	斧雄士	技	力3倍+随机伤害
击破	30	圣枪使い	技	4倍伤害
狙击	25	神射手	技/2	攻击力3倍＋追加睡眠
瞬杀	30	密侦	技/2	对手HP剩下1
灭杀	30	暗杀者	技/2	对手即死
月光	30	将师	技	守备无视＋(力×3)的攻击
月光	30	漆黒の骑士	技	守备无视＋(力×5)攻击
晓光	30	圣者	技	魔防无视＋1回合对手的命中率为1/2
阳光	30	大贤者、皇帝	技	魔防无视＋给予的伤害转化HP回复
太阳	30	黄金骑将、白银骑将、战乙女	技/2	伤害3倍＋给予的伤害转化HP回复
叫唤	25	神龙骑士、神天马骑士、女王	技	伤害3被＋对手1回合行动不能
天空	30	神将	技/2	分别有太阳和月光(仅守备无视)效果的两段连续攻击

奥义(ラグズ)				
特技	cost	职业	发动率	效果
威风	30	狼	技	力3倍＋1回合对手的技为1/2
碎破	30	猫	速	力5倍＋1回合对手移动不能
滑翔	30	鹰、鸦	速	力3倍＋1回合对手的速为1/2
咆哮	30	狮子、虎	力	力5倍＋1回合对手行动不能
逆鳞	30	龙	技	伤害3倍

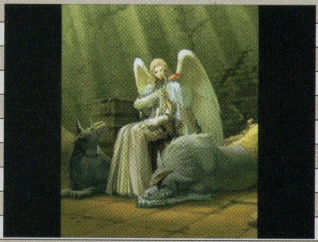
ラグズ专用特技				
特技	cost	发动率	效果	补充说明
半化身	10		半化身，能力值为化身前的1.5倍	鸟翼族/鹭修得不可
迅雷	20	速	受到间接攻击时给予对手力数值的伤害	兽牙族专用
威压	20	力	受到间接攻击时使得对手一回合行动不能	兽牙族专用
风切り	20	技	受到间接攻击时给予对手力数值的伤害	鸟翼族/鹰、鸦
飞鸣	20	幸运	受到间接攻击时使得对手一回合幸运为0	鸟翼族/鹰、鸦
千里眼	–		命中率+20%，视界+5	ヤナフ专用
顺风耳	–		回避率+20%，必杀率+20%	ウルキ专用
邪眼	–		对手一直保持石化状态	ニケ专用
空の祝福	15		邻接的同伴获得自己魔力值的HP回复	鸟翼族/鹭专用
地の祝福	15		邻接的同伴异常状态回复	龙鳞族专用
赤の波动	10		邻接的同伴力+5、技+5	龙鳞族/赤鳞专用
白の波动	10		邻接的同伴魔力+5、速さ+5	龙鳞族/白鳞专用
黑の波动	10		邻接的同伴守备+5、魔防+5	龙鳞族/黑鳞专用

个人技能				
特技	cost	发动率	效果	补充说明
愈しの手	–		牺牲自己的HP来回复对象的HP以及异常状态	ミカヤ专用
回复	15		每回合回复最大HP的10%	
治愈	15		没回合回复自身魔力值的HP	力≤魔力的单位不可习得
キャンセル	10	速	对手不能反击	
怒り	15	技	现HP在20%以下时必杀率+50%	
守护	20		邻接的同伴受到攻击时替换他接受攻击	
影	10		很少被敌人攻击	ベオク专用
挑发	10		被敌人优先攻击	
隐伏	25		不会被敌人攻击(一部分特殊敌人除外)	ベオク专用
恐怖	10		周围3格内敌人的命中率–5%、必杀率–5%	
小手调べ	10		攻击力为通常的一半	
练磨	10		获得的武器等级点数增加	ベオク专用
エリート	15		经验值2倍	
大器晚成	20		取得经验值减半，但升级时成长率上升	
护り手	10		有同伴同行时技和速度不会减半	
ぶちかまし	15		自己的体格+2≥对手重量时，将对手推出2格	
すり抜け	15		移动时可无视敌方的阻挡	
俊足	15		移动+2	
连续	15	速	2回连续攻击	
勇将	15	力	HP20%以下时，力、技、速1.5倍	
待ち伏せ	10	速	先制攻击	
武装解除	10	技/2	对象所装备的武器变成未装备的状态	ベオク专用
武器破坏	10	技/2	对象所装备的武器的耐久减少，减少的量为自己的等级	ベオク专用
カウンター	10	技	自己受到的伤害一半反击给对手	
祈り	5	幸运	受到使得HP为0的攻击时，伤害减轻为剩下HP的一半	
能力胜负	10		战斗时双方的地形效果、技能无视	
一发屋	15		攻击时命中减半但是必杀率加倍	
大盾	20	技	对手的攻击无效	
见切り	20		对手的战斗系技能无效	
强运	15		对方的必杀无效	
练达	20		对方的特效无效	
慈悲	10		强制让对手的HP保留1	エリンシア专用
天敌/兽	15		对兽系有特效	
天敌/鸟	15		对鸟系有特效	
天敌/龙	15		对龙系有特效	





同伴情报

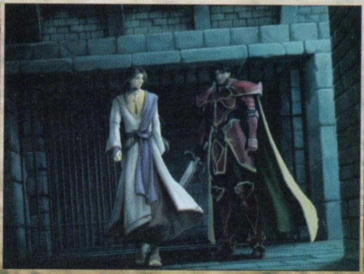


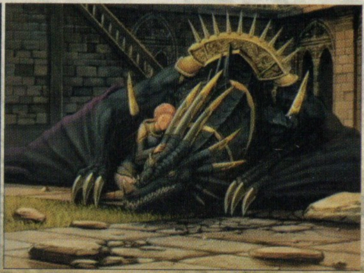
同伴名	属性	个人特技	成长率 HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防	加入条件
第一部											
ミカヤ	暗	愈しの手	40	15	80	40	35	80	20	90	第一部序章自动加入
エディ	光	怒り	85	60	5	65	60	50	35	20	第一部序章自动加入
レオナルド	水	キャンセル	60	40	15	75	35	65	35	55	第一部序章自动加入
ノイス	地	见切り	60	45	20	70	60	30	35	40	第一部1章自动加入
ローラ	风	–	45	20	70	70	70	50	20	35	第一部2章自动加入
サザ	风	守护	30	60	20	80	45	65	20	30	第一部2章自动加入
イレース	光	影	55	45	50	60	30	40	30	50	第一部3章自动加入，第三部2章自动加入アイク队。
ブラッド	雷	–	50	75	10	75	35	35	70	25	第一部3章让ローラ和他对话后加入
メグ	天	强运	60	35	15	40	65	75	35	50	第一部4章查看与她的据点对话后加入
オルグ	地	半化身、威压	95	25	15	35	40	90	15	10	第一部4章自动加入
タウロニオ	雷	勇将	55	40	5	65	50	20	45	50	第一部4章过关后
ジル	雷	–	50	45	15	45	65	60	35	45	第一部4章过关后
ツイハーク	地	连续	55	35	10	75	70	40	25	35	第一部4章过关后
フリーダ	地	治愈、护り手	45	40	15	40	60	55	55	50	第一部6章过关后生存的情况下
トバック	炎	俊足	50	55	40	45	55	25	35	45	第一部7章战斗时サザ和他对话后加入或是过关生存的情况下加入，ムワリム加入时自动加入。第一部结束离队，之后会在第四部4章归队。
ムワリム	雷	–	60	55	5	45	20	55	35	30	第一部7章战斗时サザ和他对话后加入或是过关生存的情况下加入，トバック加入时自动加入。第一部结束离队，之后会在第四部4章归队。
ビーゼ	风	飞鸣	60	25	50	60	60	65	15	65	ムワリム或是トバック已加入的情况下或是过关生存的情况下。第一部结束离队，之后会在第四部4章归队。
ラフィエル	天	空の祝福	60	0	40	10	20	60	10	50	第一部8章自动加入
ニケ	风	邪眼、守护	60	30	15	20	20	45	30	30	第一部8章自动加入，第一部结束离队，之后会在第四部1章归队。
漆黑の骑士	暗	治愈、见切り	–	–	–	–	–	–	–	–	第一部9章自动加入。第一部结束离队，之后会在第三部6章归队，之后正式离队。
第二部											
エリンシア	天	回复	45	65	40	50	70	60	20	35	第二部序章自动加入
マーシャ	炎	–	70	30	20	40	65	50	35	35	第二部序章自动加入
ニアルチ	炎	怒り	55	35	10	40	40	80	40	25	第二部序章自动加入
リアーネ	水	空の祝福	60	0	40	10	20	80	10	40	第二部序章自动加入
ハール	风	キャンセル	30	70	5	70	30	45	65	20	第二部序章让エリンシア或マーシャ和他对话后加入，第三部2章自动加入アイク队。
ネフェニー	风	怒り	45	35	15	70	65	40	35	45	第二部1章自动加入，第三部2章自动加入アイク队。
チャップ	水	武装解除	80	40	5	40	30	70	60	25	第二部1章自动加入，第三部2章自动加入アイク队。
ヘザー	炎	すり抜け	40	25	20	50	70	75	30	40	第二部1章让ネフェニー或チャップ和她对话后加入，第三部2章自动加入アイク队。
ルキノ	地	能力胜负	50	25	20	70	60	30	15	50	第二部2章自动加入，过关后离队，在第四部序章归队
レテ	天	–	85	35	5	30	50	45	35	20	第二部2章自动加入，第三部4章自动加入アイク队。
モウディ	水	ぶちかまし	90	35	10	25	15	80	45	15	第二部2章自动加入，第三部4章自动加入アイク队。
ジョフレ	炎	エリート	60	50	10	60	35	30	30	55	第二部3章自动加入，第三部9章后离队，在第四部5章归队。
ケビン	风	一发屋	75	60	15	40	30	30	60	25	第二部3章自动加入
ステラ	风	エリート	55	40	20	45	40	70	30	50	第二部3章自动加入
マカロフ	雷	–	55	40	15	40	75	45	50	25	第二部3章自动加入
ウハラダ	炎	–	75	40	20	30	45	60	45	25	第二部3章自动加入
カリル	暗	见切り	35	25	45	60	55	55	15	50	第三部终章查看与她的据点对话后加入
第三部											
アイク	地	–	65	55	10	60	35	30	40	15	第三部序章自动加入
ティアマト	光	カウンター	60	60	15	55	50	40	20	30	第三部序章自动加入
セネリオ	暗	连续	40	25	80	60	35	35	25	70	第三部序章自动加入
ミスト	水	祈り	40	25	45	55	50	70	25	40	第三部序章自动加入
ヨファ	风	–	85	75	10	45	45	35	35	20	第三部序章自动加入
ボーレ	炎	–	80	65	5	45	45	40	50	10	第三部序章自动加入
オスカー	地	–	50	35	20	65	60	55	30	20	第三部序章自动加入
シノン	雷	挑发	50	40	15	70	65	30	45	20	第三部序章自动加入
ガトリー	光	–	50	60	5	45	60	30	60	35	第三部序章自动加入
キルロイ	炎	–	40	25	65	35	35	60	20	75	第三部序章自动加入
ワユ	炎	待ち伏せ	70	45	15	60	65	35	40	25	第三部序章自动加入
ライ	风	–	70	30	15	40	35	55	15	10	第三部4章自动加入
キサ	光	迅雷	85	40	5	45	35	50	40	15	第三部4章自动加入
リィレ	雷	–	50	35	10	65	70	50	20	30	第三部1章做为NPC没有死亡的情况下第三部4章自动加入
リュシオン	炎	空の祝福	65	5	30	20	20	60	20	20	第三部5章自动加入
ヤナフ	雷	千里眼	55	40	15	45	25	50	35	10	第三部7章作为NPC登场时用アイク或者リュシオン对话后加入，也可在第三部8章自动加入
ウルキ	水	顺风耳	65	25	30	25	40	35	30	25	第三部7章作为NPC登场时用アイク或者リュシオン对话后加入，也可在第三部8章自动加入
シグルーン	水	–	40	45	10	701	25	70	10	50	第三部11章自动加入
タニス	地	–	35	55	15	75	40	35	40	30	第三部11章自动加入











同伴名	属性	个人特技	成长率								加入条件
			HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防	
第四部											
スクリミル	炎	勇将、挑发	90	35	5	35	25	20	50	5	第四部开始
ティバーン	天	护り手、大盾	75	40	5	10	20	40	40	20	第四部开始
サナキ	光	–	70	40	60	60	35	55	30	50	第四部序章
ネサラ	暗	风切り、待ち伏せ	40	45	15	30	45	55	15	35	第四部序章
ソーンバルケ	天	–	55	50	20	60	60	15	40	50	第四部3章ミカヤ或者兽牙族到达从右下数左1格上11格的位置待机。
オリヴァー	炎	–	65	55	35	35	45	30	30	20	第四部4章，将ラフィエル放置在他可以移动到的位置，敌方行动回合他会自动移动过来对话加入。
ユリシーズ	风	武器破坏	25	20	30	70	40	40	25	50	第四部5章自动加入
フォルカ	风	隐伏	50	50	5	60	65	20	45	15	第四部5章军队资金有3000时，让エリンシア或ユリシーズ和他对话后加入
ペレアス	水	祈り	35	25	55	45	60	40	30	45	在第三部13章的选项里选“できない”(需二周目才会出现该选项)，之后在第四部2章第二回合自动加入
カイネギス	地	强运	50	40	10	40	20	40	30	10	第四部终章自动加入
ジフカ	暗	练达	40	35	10	35	50	25	30	15	第四部终章自动加入
クルトナーガ	水	黑の波动	90	45	15	20	35	60	25	40	第四部终章自动加入
イナ	地	回复、祈り、 地の祝福、赤の波动	50	20	50	40	40	35	15	50	第四部终章自动加入
レニング	地	–	40	60	10	50	40	10	70	20	第四部终章查看与他的据点对话后加入
ゴート	雷	赤の波动	90	40	5	30	10	65	30	25	第四部终章Area3过关时未击倒他，过关后加入
ナーシル	光	见切り、地の祝福、白の波动		70	15	45	35	20	45	15	40 第四部终章Area3过关时未击倒他，过关后加入
エルラン	光	女神の加护	–	–	–	–	–	–	–	–	第一部终章让漆黑の骑士出击，第三部7章让アイク与漆黑の骑士交战，之后第四部终章Area5加入。(需二周目)

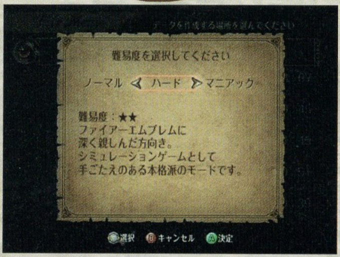
注：除了加入条件外，还特意注明了会中途更换部队以及长时间离队的同伴，玩的时候可特别留心，例如可以让イレース将第一部的特技书带到アイク队，在ジョフレ离队前换下他身上的贵重物品和武器等等。

据点对话一览

章节	会话名	入手物品	出现条件
第一部			
第4章	街の中で		
	行商队		
	行商队2	可练成一次魔道书	
	クルト		
第5章	サザ	10000G	
	ニケ		
	ブラッド和ローラ		ブラッド成为同伴且ブラッド和ローラ生存时发生
	暁の团		エディ、レオナルド、ノイス生存时发生
第6章	村はずれ	1000g	
	クルト	回复の书	
第7章	仲间たち		メグ和ツイハーク生存时发生
	ペレアス	勇者の剑	
第8章	サザ		
	タウロニオ	レスト	
	ビーゼ	女神の像	ビーゼ生存时发生
第9章	ペレアス	10000g	
	ジル	すり拔けの书	ジル生存时发生
终章	フリーダ	セイニー	フリーダ生存时发生
	オルグ	青の宝玉	オルグ生存时发生
第二部			
第2章	ヘザー		ヘザー成为同伴且生存时发生
	ラグズ		
	エリンシア	魔除け	
	ジョフレ	特效药	
第3章	カリルの店	ウハラダ加入	
	エリンシア	勇者の枪	
	ケビン	银の斧	
终章	カリル	カリル加入	
	ハール	リブロー	
第三部			
序章	ライ		
	ミスト		
	スクリミル		
	仲间たち		
第1章	仲间たち		ミスト、ヨファ、ボーレ生存时发生
	仲间たち2		シノン和ガトリー生存时发生
	仲间たち3		ワユ和キルロイ生存时发生
第2章	3兄弟		オスカー、ボーレ、ヨファ都生存，而且前一章用三兄弟之一访问了中央的民家后发生
	仲间たち		ヘザー成为同伴且ヘザー和イレース生存时发生
	道具屋	シルバーカード	
第3章	仲间たち		
第4章	シノン	青の宝玉	シノン生存时发生
第5章	ハール	武器破坏の书	ハール生存时发生
第6章	サザ	マスタークラウン	
	ジル	勇者の斧	ジル生存时发生
第7章	仲间たち	威压の书	キサ和リィレ生存时发生
第8章	仲间たち		
	姊妹	恐怖の书	レテ和リィレ生存时发生
第三部			
第9章	街の人々		
	カリルの店		カリル、マーシャ、マカロフ、ステラ生存时发生
	エリンシア	マスタークラウン	
	ルキノ	10000G	
第10章	ジフカ	悟りの符号	
第11章	サナキ	マスタークラウン	
	シグルーン	20000G	
	仲间たち	治愈の书	オスカー和ケビン生存时发生
第12章	ペレアス	マスタークラウン	
	タウロニオ	ブーツ	
	サザ	10000G	
	ノイス	トマホーク	ノイス生存时发生
第13章	仲间たち	旋风の剑	エディ和レオナルド生存时发生
	仲间たち2	スリープ	ブラッド成为同伴且ブラッド和ローラ生存时发生
终章	仲间たち	精灵の粉	ボーレ和ミスト都生存且支援为A时发生
	仲间たち2	シノンの弓	シノン和ヨファ生存时发生
第四部			
序章	仲间たち		
	サザ		ペレアス生存时发生
	サザ2		ペレアス死亡时发生
	ムストン	レクスボルト	
	スクリミル	悟りの符号	
第1章	仲间たち		ニケ和ラフィエル生存时发生
	ミスト	ホーリークラウン	ミスト生存时发生
	ミスト2		ミスト死亡时发生
	ララベル	レクスカリバー	
第2章	ペレアス	特效药	二周及以后，ペレアス和タウロニオ生存时发生
	リュシオン	悟りの符号	
	双子	レクスフレイム	
第3章	仲间たち	ボルガノン	ジグルーン生存时发生
	ネサラ	リザイア	ネサラ生存时发生
第4章	狼の民	特效药	ニケ和オルグ生存，且オルグ分在アイク队时发生
第5章	エイミ		カリル在ティバーン队时发生
	エイミ2		カリル不在ティバーン队时发生
	エイミ3		カリル死亡时发生
	ペレアス	フェンリル	2周目以降、ペレアス成为同伴且生存时发生
	鸟翼族	飞鸣の书	ヤナフ、ウルキ、リュシオン生存，且ヤナフ和ウルキ在ティバーン队时发生
最终章			
终章Area1	レニング	レニング加入	エリンシア、ルキノ、ジョフレ、ユリシーズ生存时发生
	访问者		ソーンバルケ未成为同伴时发生
	ソーンバルケ		ソーンバルケ成为同伴且生存时发生
	龙鳞族		
	カイネギス	ウルヴァン	
	火消し	20000G	フォルカ成为同伴且生存时发生
终章Area3	ミカヤ	特效药	サザ生存且ミカヤ和サザ支援A时发生
	サナキ	大盾の书	
	ラフィエル	守护の书	选择了ラフィエル且生存时发生
	リュシオン	守护の书	选择了リュシオン且生存时发生
	リアーネ	守护の书	选择了リアーネ且生存时发生
终章Area4	龙鳞族		2周及以后，クルトナーガ、ゴート、ナーシル生存时发生
	龙鳞族2		ゴート、ナーシル生存时发生
	ナーシル		前一章打倒ゴート让ナーシル加入时发生
	ゴート		前一章打倒ナーシル让ゴート加入时发生
终章Area5	セネリオ		二周及以后，继承了アイク和セネリオ支援A的苍炎存档，满足エルラン加入条件，且アイク和セネリオ现在支援A时发生

流程攻略

开始新游戏时可选择NORMAL难度和HARD难度，两者的差别不仅在于敌人的强度，还包括敌人的数量、位置、援军情况甚至胜利条件等全方位的差别，连奖励经验值都会有不同，难度相差较大，几乎可以算是两个游戏了，此外NORMAL难度还会删减部分和前作相关的剧情。初次接触本作的人，建议先选择NORMAL难度来进行游戏，对于“《FE》系列”比较熟悉或者继承了前作存档的玩家则可从HARD难度开始。下文



的流程攻略以HARD难度为基础，NORMAL难度有相当大差别的关卡会加以提示。

第一部 暁の巫女

序章 灰色の空の下で

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 我方的死亡(所有难度)

最初的关卡向来是初学者用来了解系统的，例如武器的相克、弓箭和魔法



的攻击方式等等，此外难度的区别也相当明显，NORMAL难度的敌人数量只有其他难度的一半。利用エディ作盾，一个个引出敌人消灭，HP太低时用药草或者伤药回复。敌人身上的红色物品是打倒后可获得的，以后的关卡一开始就查看全部敌人的持有物品是个良好的习惯。清除杂兵后，剩下的只需留意BOSS是会冲过来的，查看他的攻击范围，用エディ堵住路口，利用后方的间接攻击可轻松获胜。

奖励经验值	
过关奖励	40
10回合内过关	20
15回合内过关	10

注：未注明难度的均指全部难度，MARIAC难度获得奖励经验值的为此处数值的一半。

第1章 奇迹の乙女

胜利条件 敌将の击破(NORMAL难度)、10回合内ミカヤ离脱(HARD和MARIAC难度)

败北条件 我方的死亡(NORMAL难度)、我方的死亡或10回合经过(HARD和MARIAC难度)

访问：伤药、手斧

本关NORMAL难度和HARD难度的胜利条件是不一样的，前者是敌将击破，后者是10回合离脱，后面还有很多关有类似情况。NORMAL难度可击破各处的敌兵后再打倒敌将，HARD难度就要尽快干掉通往离脱点沿途的敌人，注意回合数的同时，也要打倒敌将获得他手里的钢の剑。两个民家记得去访问，获得的手斧可马上给ノイス派上用场。

奖励经验值	
过关奖励	80
7回合内过关	40
9回合内过关	20

第2章 夺われしもの

胜利条件 敌全灭(NORMAL难度)、ローラの到达(HARD和MARIAC难度)

败北条件 我方的死亡(所有难度)

宝箱：セイニー、风切りの剑、エナジーの雫

本关不同难度的胜利条件仍然是不一样的，出现的新要素是段差和宝箱。要注意段差上的敌人的攻击范围，避免意外伤亡。宝箱要用宝箱のカキ或者盗贼去打开，其中左下一个宝箱中的セイニー是ミカヤ的专用魔法，对重铠和骑



兵特效，正好用来打倒本关的BOSS。BOSS不会出击，可清理掉附近的敌人再去打倒。

奖励经验值	
过关奖励	120
10回合内过关	60
15回合内过关	30

第3章 ほのかな光明

胜利条件 敌将的击破(NORMAL难度)、ミカヤ的离脱(HARD和MARIAC难度)

败北条件 我方的死亡(所有难度)

说得：ローラ→ブラッド

财宝：コイン(右下数左4上8)

这一关出现了友军和财宝这两样新要素，友军可以让ミカヤ利用要请来指挥他们的行动，一般最常用的指令就是停止。至于财宝，盗贼在该地待机高几率获得，其他人则是一定几率获得，也可让主角站在该地不停使用“命令”再取消，多次尝试可保证一回合获得。本关难度比前3关明显提升，特别要留心的是第7回合初始位置出现的敌人援军，如果没有事先留下人员对付的话，很容易造成友军的死亡。第9、11、12回合左侧也会出现敌方援军，同样要做好准备。第二回合出现的ブラッド可以用ローラ说得，不同难度下他出现的位置和同时



出现的敌军会有不同。BOSS身上有练磨の书，记得让盗贼偷取，然后马上让ミカヤ用セイニー干掉他。干掉BOSS后利用盗贼逐步引出敌人消灭，注意敌方的攻击范围以及出现的援军，之后的难度不大，最后别忘记让盗贼去拿财宝，将友军救出离脱以及让ミカヤ最后离脱，这关系到战后获得的奖励经验值。

奖励经验值	
过关奖励	160
10回合内过关	80
15回合内过关	40
友军生存	200×2(NORMAL难度)
自军单位离脱	25×8(HARD和MARIAC难度)
友军单位离脱	100×2(HARD和MARIAC难度)

第4章 远く呼ぶ声

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 ミカヤ或者サザ死亡(所有难度)

掘出物	
手枪	600
手斧	625
ビーストキラー	1200
エルライト	2240
リライブ	1000

财宝：コイン(中部右上侧坏壁数下1～3中任意一格)、マスタープルフ(右下回复壶的左1、下1或者左1下1中的任意一格)、天敌/兽の书(左上回复壶的左1下1或左1)

宝箱：圣水、3000G、天使の衣

据点可以开始使用了，在据点的第一件事情就是把会话全部看一遍。比如这次就有对话让队伍中多了个同伴：小胖妞メグ。此外还可以进行物品买卖和同伴育成，上关获得的技能书也可以给喜欢的人装上。在战前可以进行人员选择和配置等等，也可以回到据点。注意没看的会话现在也已经没有了，所以切记要看完全部会话再离开据点。此外很多关的据点还有各不相同的只能购买一次的物品(掘出物)，其中的特技书一定要记得购入，其他就看自己喜好了。

开始出现兽人的关卡，要利用兽人的两大弱点(不会间接攻击和有化身槽限制)，派防御和HP较高的同伴堵路，利用回复和间接攻击逐个消灭敌人。上方会出现敌人的援军，利用地形来应付，也可以利用之前在商店买到兽人特效剑轻松获胜。下方分散的敌人可交给盗贼以及ミカヤ，メグ也可以在下面帮忙，尽快让她升级。注意化身后的兽人移动范围很大，小心谨慎即可轻松获胜。本关宝箱和财宝不少，财宝还都是在区域内的，记得全部回收后再全灭敌人。

奖励经验值	
过关奖励	300
10回合内过关	150
15回合内过关	75



第5章 王の血脉

胜利条件 敌全灭(NORMAL难度)、6回合防卫(HARD和MARIAC难度)

败北条件 ミカヤ、サザ、オルグ、绿军单位之一死亡(NORMAL难度)ミカヤ、サザ、オルグ、绿军单位之一死亡，或防卫据点敌人待机(HARD和MARIAC难度)

掘出物	
风切りの剑	700
铁の长弓	2000
エルサンダー	1470
精灵の粉	8000
武术书	8000

财宝：调合药(左上数右3下3)、コイン(BOSS左数4格)

据点会话可获得新同伴オルグ，拥有半化身特技的他将会成为我方的主力。本章帝国兵身上的マスタープルフ记得让盗贼偷取，而BOSS身上的



光の结界对于HARD难度的胜利条件(6回合防御)有些勉强，也无须强求。让オルグ去帮助对付右上方的敌人，注意不要冲到BOSS旁边，因为本关魔法师持有的火魔法对于兽牙族是有特效的。我方其他人可专注于左侧、下方以及中央高台上的敌人，留心敌方的援军，保持阵型，胜利条件还是很好达成的。

奖励经验值	
过关奖励	400
10回合内过关	200(NORMAL难度)
15回合内过关	100(NORMAL难度)
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第6章 掲げよ旗を

Area1

胜利条件 敌全灭

败北条件 ミカヤ、サザ、オルグ、タウロニオ中有人死亡



财宝：武术书(左下数右9上7)，コイン(右下数左8上10)

最初几个回合敌人援军不断，特别是天马，小心我方神官等弱小同伴被偷袭。右上增援的敌人身上有两个可以掉落的武器，尽早打倒他们。接下来稳步推进，注意左上方的持有必杀剑的佣兵，用防御和HP高的同伴引他下来后，结合间接攻击尽快解决他。本关的胜利条件是敌全灭，在那之前记得回收财宝。

奖励经验值	
过关奖励	600
10回合内过关	300
13回合内过关	150
友军的战斗经验值	实际战斗所得

Area2

胜利条件 敌将的击破(所有难度)

败北条件 ミカヤ、サザ、オルグ、タウロニオ中有人死亡，或者敌人在防卫线内待机(NORMAL难度)；ミカヤ、サザ、オルグ、タウロニオ、フリーダ中有人死亡(HARD和MARIAC难度)

财宝：マスタープルフ(上方弩车数下3左侧2×2正方形内的任一格)

初次出现的Area2，战斗开始前可记录和整理物品。本关开始出现远程攻击的弩车，附近的可让オルグ去打倒，左上的则在初期左侧敌人全灭后用高防御的同伴来消耗掉5次使用次数。本关的重点是救援右上方的友军，可让ジル、オルグ为主力，尽快前去帮助。等友军全部过桥后，守住桥头，逐个消灭敌





人。至于BOSS的移动攻击范围很广，将他范围外能引的敌军都引出消灭后，再用最强的タウロニオ引BOSS过来。

奖励经验值	
过关奖励	800
15回合内过关	400
18回合内过关	200
マラド军的生存	200×8
俘虏的生存	200×5
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第7章 集いし希望

胜利条件 制压(所有难度)

败北条件 ミカヤ、サザ、オルグ中有人死亡(NORMAL难度)；ミカヤ、サザ、オルグ、トパック、ムワリム中有人死亡(HARD和MARIAC难度)

掘出物	
风切りの剑	700
铁の长弓	2000
秘传の书	8000
武术书	8000

财宝：コイン(左上门前右1格)、マスタープルフ(中上方牢房门前右3上1)

第二回合右下会出现三名友军，让サザ和トパック或者ムワリム对话后友军全部加入我方。先逐步向上推进，清除掉左上方门附近的敌人，因为这里是俘虏脱出的地方，先创造好环境。10回合下方和12回合BOSS附近会出现援



军，并且会主动出击，可干掉他们之后再去释放各房间的俘虏。BOSS和身边的两个弓箭手都不会主动出击，可先解决掉弓箭手，再用トパック和ミカヤ来干掉BOSS。制压前先等俘虏从左上门脱出，这样完成本章后的奖励经验值会多一些。

奖励经验值	
过关奖励	1000
10回合内过关	500
15回合内过关	250
俘虏的脱离	400×5
俘虏的生存	200×5

第8章 望まぬ英名

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 ミカヤ、サザ、ニケ之一死亡，或者捕虏全员死亡(所有难度)

掘出物	
ドラゴンキラー	3600
风切りの剑	700
手枪	600
手斧	625
オリウイ草	1600

财宝：武术书(右上数下5左1)、コイン(左下数上7、上2右4、右上数左5下7)

由于地形限制以及我方的飞兵不能出击，本关想保住所有的俘虏还是挺有难度的。战前把回复特技给オルグ装上，再把ニケ身上的调合药换给他，这样他一个人就基本可以应付左边的敌人了。ニケ尽量往中右前进，借助ラフィエル的再动，尽快打倒右边的龙骑兵。下方的敌人可交给トパック，事先记得把イレース的エルサンダー换给他，可轻松对付下方出现的龙骑兵援军。据点对话获得的レストの杖可用来解毒，之后只要留意右方再次出现的两只龙骑兵援军，稳步推进+回收财宝，胜利只是时间问题。

奖励经验值	
过关奖励	1500
6回合内过关	750
10回合内过关	375
俘虏的生存	200×6

第9章 暗よりの生还者

胜利条件 敌将击破(所有难度)

败北条件 ミカヤ或者漆黑の骑士的死亡(所有难度)

掘出物	
风切りの剑	700
手枪	600
手斧	625
シャイン	2600
石像の欠片	8000
マスタープルフ	10000
武术书	8000

财宝：オリウイ草(左下数右3)、コイン(左上数下2、右上回复の茂上一格处)

本关只有漆黑の骑士和ミカヤ两人，战前可让ミカヤ学会エリート特技，在这关可轻松升到LV20。由于本关漆黑の骑士不能救出ミカヤ，因此在尽量让ミカヤ用魔法间接攻击打倒敌人的同时，也需要密切留意可间接攻击的敌人的攻击力与命中。初期可让漆黑の骑士卸下武器作盾，以免他马上把敌人全部反击干掉。持续数回合的敌人增援全灭后，再向上和右上打倒固定地点的敌人，同样针对没有间接攻击的敌人，可让漆黑の骑士做盾，交给ミカヤ解决。敌人全灭后，在初始位置右侧不远处会出现BOSS，由于他不会移动也不会间接攻击，可用ミカヤ慢慢磨死他。

奖励经验值	
过关奖励	2000
13回合内过关	1000
18回合内过关	500(NORMAL难度)
15回合内过关	500(HARD和MARIAC难度)



终章 デイン复活

胜利条件 制压

败北条件 ミカヤ或サザ死亡

掘出物	
风切りの剑	700
手枪	600
手斧	625
铁の长弓	2000
ギガファイアー	2500
ギガサンダー	2550
リカバー	2250
マスターブルフ	10000
オリウイ草	1600
武术书	8000

宝箱：死神の咒符、はやての羽、アンロックの杖、能力胜负の书、コイン、待ち伏せの书

第一部的最后一章，在据点要先做一些安排。トパック、ムワリム、ビーゼ三人要等到第4部4章才会再加入，之前不要留贵重的物品在他们身上。此外这三人再加入后基本也没上场机会，他们的特技可以先卸掉，和其他特技书等贵重物品一起交给イレース，让她在第三部带给后期我方主力的アイク队。特别是见切、护手和俊足高难度





下一定要带走，而武器之类的就不用带了，天敌/兽の书和すり抜け也不要带，以后会有用。

本关由于漆黑の骑士和狼女王ニケ可以出击，要想过关是轻而易举的事，需要注意的是第2回合右方出现的两个盗贼，可派两只狼前去搞定。二周时由于关系到隐藏人物的加入，一定要让漆黑の骑士出击。第三回合左下会有敌人援军，干掉后再从上方的段差前进，可最初就让漆黑の骑士去消灭段差处的敌人。7回合左下方出现的敌人援军可利用段差用间接攻击消灭，左侧和右侧的援军只要留有人手都问题不大。其他需要注意的还有左上魔法师的远程魔法，在制压前打开全部的宝箱，其中待ち伏せの书也可以交给イレース带走。ミカヤ过关后自动转职，最好在之前等级升到20；漆黑の骑士和ニケ会有较长时间不在队中，他们身上的东西先记得交给其他同伴。一切都准备好之后就制压过关吧！

奖励经验值	
过关奖励	2500
12回合内过关	1250
15回合内过关	625

第二部 国とは王とは

序章 流れゆく云に

胜利条件 8ターン生存（所有难度）

败北条件 エリンシア、リアーネ、ニアルチ中有人死亡或者リアーネ被带走（所有难度）

说得：マーシャ→ハール

利用ニアルチ的攻击和リアーネ的再动，初期敌人可轻松消灭，接下来可引出左下方的敌人消灭。

ニアルチ的化身槽快没时可使用化身の石，等到第4回合（NORMAL难度是第2回合）ハール登场后战斗就更容易了。





剩下的任务就是干掉BOSS拿到他手上的ショートアクス，先引出他附近的敌人消灭掉，再围攻BOSS。

由于ハール实力强劲，战斗问题不大，只需注意云也会增加回避率。

此外也可以故意让他抓住リアーネ，然后利用有同行时技、速下降轻松获胜……这可是776的常用战术。

本作中弓箭对飞龙没有特效，而是雷魔法有特效，所以ハール的实用程度大为提升，基本会是我方的绝对主力。

奖励经验值	
过关奖励	1000

第1章 反乱の息吹

胜利条件 敌将击破

败北条件 チャップ或ネフェニー死亡

说得：チャップ或ネフェニー→ヘザー

访问：女神の像、钢の斧、手枪、调合药、妖魔の术符

本关的要点有两个，一个是派人去右下说得第5回合出现的盗贼ヘザー，另一个是尽快访问村庄，避免被增援的バンデット破坏。此外志愿兵不必特意攻击，过关后会有生存的奖励经验值。盗贼偷盗时要看力和速，要尽量优先成长这两样能力。



奖励经验值	
过关奖励	1500
15回合内过关	1000
20回合内过关	500
志愿兵的生存	400×4
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第2章 阴谋涡卷く

胜利条件 敌将的击破（NORMAL难度）；ルキノ到达指定地点（HARD和MARIAC难度）

败北条件 ルキノ、リアーネ、ニアルチ中有人死亡（所有难度）

财宝：练磨の书（最右下的盗贼所在处）

麻烦的索敌版面，先稳住阵脚，消灭第一批主动出击的敌人，然后等到左下敌援军出现后马上干掉他们。之后可全员逐步向右推进，途中可点火来扩大视野，前进的时候用防御最高的同伴在前吸引火力。BOSS和出口所在地在右上角，在过关前不要忘记拿财宝和偷取BOSS身上的秘传の书，而右下的盗贼身上的コイン也记得顺便偷过来。

奖励经验值	
过关奖励	2000
7回合内过关	1250
9回合内过关	625

第3章 骑士团出击す

胜利条件 制压（所有难度）

败北条件 ジョフレ或ケビン死亡（所有难度）

财宝：コイン（左上数下7、右12下17）、武术书（左上数右6下14至右8下15间的3×2长方形区域）

比较特殊的一关，大部分敌人比较弱，而且也不用赶尽杀绝，本关敌军的生存是有奖励经验值的；当然，那些手上有可掉下物品的敌人不要放过。留心远程攻击的投石机和对骑马的特效武器，可比较轻松地推进到BOSS附近。BOSS的倭刀必杀率较高，尽快利用骑兵的间接攻击+再移动干掉他，同时要小心两侧的弓箭手。制压前记得回收财宝，特别是武术书。

奖励经验值	
过关奖励	2500
11回合内过关	1750
14回合内过关	875
敌军的生存	200×50
友军的战斗经验值	实际战斗所得

终章 女王エリンシア

胜利条件 15回合防卫或者敌将击破（所有难度）

败北条件 エリンシア、ジョフレ死亡或者敌单位防卫线内待机（所有难度）

财宝：武术书（右上数下12～14的长方形区域）、オリウイ草（左上数右3下6、左下数右6上6）、コイン（左上数下15）

防卫战，战前女王エリンシア拿到那把无限使用次数的2次攻击剑アミーテ，她也会成为本关的作战主力。本关敌人增援不断，全灭是不现实的想法，而BOSS身上有可掉落的强力武器トマホーク，因此以时限内打倒敌将为目标吧！先干掉附近对飞马危险最大的弓箭手，然后再让チャップ堵住右中部的路口，让ハール去堵左边的楼梯口。借助リアーネ的两人再动，每回合让エリンシア、ハール和マーシャ尽量消灭敌人。下方的两个弓箭手装备的是长弓，要尽快消灭掉，之前避免让飞行系停留在他们的射程内。左侧楼梯下敌人身上的练达の书不要忘记拿，不过增援中的弓箭手不断，要计算好再移动的距离以免意外。8回合我方骑兵队赶到增援，NORMAL难度的话可以上前帮忙，HARD以上还是算了，杂兵都未必打得过……打倒右下固定敌人后边战边退吧。

BOSS身边的敌人处有龙の盾，不过盗贼前去还是太危险了，要利用救出、再动和精确计算，偷盗后打倒BOSS过关。要打倒BOSS还得靠女王出马，不过他旁边有个射程一样的弓箭手，先绕道左下干掉弓箭手后再移动，然后再两回合干掉BOSS。或者引出BOSS后攻击+再动，轻松过关。

奖励经验值	
过关奖励	3000
友军的战斗经验值	实际战斗所得



第三部 交わされし誓约

序章 大进攻

胜利条件 スクリミル的到达(所有难度)

败北条件 アイク、ライ、スクリミル之一死亡(所有难度)



财宝： コイン(制压点左5格)

又是麻烦的索敌战，不过アイク这帮人比起前面那两队可要强得多，也会是我方今后的作战主力，尽力培养吧！本关难度不大，直接向上进军就是了，BOSS位于右上角。狮子也没啥危险，途中可以让弓箭手用弩车远程帮忙解决魔法师。BOSS的武器是可以掉落的，被兽人打倒的话也会送到输送队，不过为了经验值还是自己动手吧！

奖励经验值	
过关奖励	1500
11回合内过关	750
14回合内过关	375
ガリア军的生存	200×28(NORMAL难度)
ガリア军的生存	200×23(HARD和MARIAC难度)
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第1章 ラグズとベオク

胜利条件 12回合内敌全灭(所有难度)

败北条件 超过12回合或アイク死亡(所有难度)

访问： 青の宝玉、天使の衣

财宝： コイン(右上数左3)、たいまつ(右侧篝火上1格)

虽然点了几堆火，不过黑暗处隐藏了不少敌人，因此要小心谨慎。初期消灭附近的敌人，同时派防御最高的同伴前往左中部墙壁的尽头去堵路，敌人的长弓弓箭手尽快用必杀弓消灭掉。BOSS的武器是必杀枪，可能的话先隔墙用间接攻击干掉他。第5、6回合左下会连续出现敌方援军，之前不要急于进攻，干掉这批敌军再向右索敌。中部的民家让三兄弟之一去访



问的话，不会获得天使の衣，不过下关据点会增加“三兄弟”的对话。到这时候已经没有什么难度了，由于有时限，行动不要拖拉，最后要补充的是，在右上角有个一直不移动的枪兵，不要遗漏他。

奖励经验值	
过关奖励	2000
10回合内过关	1000
12回合内过关	500
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第2章 迫り来る军势

胜利条件 敌将击破(所有难度)

败北条件 アイク死亡(所有难度)

财宝： コイン(右下数左1上7、左11上5)

本关最需要留意的地方在战前的据点，据点对话获得半价购物的银卡(シルバーカード)，注意一离开据点银卡就会消失，所以在那之前要充分利用。首先要买下ドラゴンキラー，用来对付本关BOSS再方便不过了，接下来买下之后使用最多的铁の长枪之类的实用武器。由于持有银卡时卖物品不计入练成点数，所以最后要做的就是把剩下的钱全部用来买想练成的武器，再2000块卖掉





银卡，之后卖掉刚买的那些武器，这样资金并没有损失，练成点数也得到了。

实际战斗并没有太多困难的地方，先分兵上下两队，逐步引出敌人消灭，留意下方的骑兵身上有可偷取的物品。上下都会出现援军，前进的时候保持队形，留心敌人的远程魔法和特效武器。右下角可掉下リカバー的司祭位于BOSS的攻击范围内，可在引出BOSS干掉的同一回合让ハール前去干掉司祭。至于BOSS，利用屠龙剑和雷系魔法会非常有效。

奖励经验值	
过关奖励	2500
15回合内过关	1250
20回合内过关	625

第3章 渡河作战

胜利条件 15回合内荷物全部点火(所有难度)

败北条件 超过15回合或アイク死亡(所有难度)

掘出物	
龙の盾	8000
调合药	1200
武术书	8000
小手调べの书	3000

访问： 大器晚成の书、ハマーンの杖、マスタークラウン

财宝： コイン(左上数下15)

本关访问获得的都是好东西，绝对不可错过，其中还有第一个二转的道具。元老院议员逃走的话，可以获得相应的奖励经验值，但是显然打倒



他们会更合算。不同难度下限制时间不一样，要尽快稳步推进。顺便说一下，那些马活着也有奖励经验值的，不过我想也没人无聊到去打它们吧……

奖励经验值	
过关奖励	3000
10回合内过关	1500
15回合内过关	750
马的生存	200×8
元老院议员的生存	500×2

第4章 名将の一手

胜利条件 アイク、ライ同时到达

败北条件 アイク或ライ死亡

掘出物	
フロレート	9000
シノンの弓	8000
オリウイ草	1600
オリウイ草	1600

财宝： アロンダイト(右上数左2下1)、コイン(左上数右1下13、右8下7)

这一关相对较为简单，留心弩车和增援的龙骑将的攻击范围，避免弱小同伴受到伤害即可。友军的生存有相应的奖励经验值，能够保护他们还是尽量保护。



奖励经验值	
过关奖励	3000
10回合内过关	1500
15回合内过关	750
ガリア兵的生存	200×5
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第5章 撤退战

胜利条件 10回合防卫，或者敌将的击破

败北条件 アイク死亡或者，敌人在防卫线内待机



掘出物	
倭刀	3000
秘传の书	8000
武术书	8000
死神の术符	5000

财宝： マスタークラウン(右下数上1)、オリウイ草(左上数下12右9)、コイン(左上数右3下6、右上数左5下10)

防卫战，利用段差和地形可轻松过关，不过为了财宝和BOSS身上的エナジーの雫还是得边战边向前冲。BOSS只会距离很近时才会主动攻击，之前可将周围的敌兵先行引出消灭。

奖励经验值	
过关奖励	4000



第6章 谁がための战い

胜利条件 敌36体击破(NORMAL难度)；敌45体击破(HARD和MARIAC难度)

败北条件 ミカヤ或サザ的死亡

掘出物	
银の剑	1800
烈风の剑	4000
银の枪	2160
ショートスピア	3000
银の斧	1440
ショートアクス	1500
银の弓	2250
钢の长弓	4000
银のダガー	1800
ビーストキラー	1200
リカバー	2250
リブロー	3750
トーチ	1000
特效药	3000





财宝：勇者の弓(左下数右5上6)

视角变为ミカヤ一方，习惯了アイク队的强势，再回头看看晓之团的这帮惨不忍睹的小兵……本关的胜利条件是消灭一定量的敌人，具体数量和所选择的难度有关。虽然同伴较弱，不过利用兽人在河中移动缓慢、无法间接攻击、化身槽为0时自动解除化身等特色，让较强同伴在前面堵路，用间接攻击来逐一打倒。第一部获得的天敌/兽の书可发挥重要作用，另外也可在战前据点内购买对兽人特效的ビーストキラー给サザ，可使得战斗轻松一点。

6回合漆黑の骑士登场，记得给他换上青铜の剑之类的烂武器并装备上，下一话可以轻松一点。

奖励经验值	
过关奖励	4500
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第7章 两雄、相打つ

胜利条件 12回合生存(所有难度)

败北条件 アイク或ライ的死亡(所有难度)

掘出物	
ヨファの弓	2700
オリウイ草	1600
オリウイ草	1600
迅雷の书	2000

财宝：コイン(右上数左6下11、左上数右3)

说得：ハール→ジル、モゥディ或者レテ→ツイハーク

自己培养的两支部队初次交手，视角又转回到アイク方。本关要过关非常容易，甚至原地不动就可以轻松完成，一周目也可以在中下部和敌人战斗，注意漆黑の骑士移动后的攻击范围即可。3回合出现的友军用アイク或リュシオン与其中任一人对话即可一起加入。至于本关对敌方的说得，并没有太大的必要，不说得的话他们也会在第四部合流时全部加入。如果此时说得的话，反而会削弱已经非常薄弱的ミカヤ一方的实力。打倒ミカヤ一方的人员后他们只是撤退，之后





仍然会在队伍中，所以不必担心，之后的类似战斗都是如此。

事实上，本关的难点在于二周目，因为关系到宰相的加入，所以这关得让アイク和漆黑の骑士交手。面对装备神剑的漆黑の骑士，这样做无异于自寻死路，之前一定要做好准备。首先在上一章让漆黑の骑士装备上青铜の剑等无法间接攻击的武器，这样本章他出现时仍然是装备着青铜の剑，靠近后用风切の剑间接攻击即可。不过遗憾的是，漆黑の骑士移动之后会自动装备上神剑，因此不能等到他10回合移动，而要在之前攻击。要达到这点，需要让全部的飞行系部队和主角一起冲到漆黑の骑士上方的小洲，然后看准时机攻击后救出，接下来就是再动后胜利大逃亡。让アイク装备上从第一部带过来的俊足特技的话，会完成得相对轻松一点。如果上一章没做相应准备的话，那就要用对方不会反击的术符来达成条件。

奖励经验值	
过关奖励	5000

第8章 灼热の果て

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 アイク或ライ的死亡(所有难度)

财宝：コイン(右上数左6下12)

较轻松的一章，据点对话获得的恐怖の书很有用，给冲在最前作盾的同伴装备上吧，另外由于ライ要强制出击，把新获得的半化身の书给他装备上。战斗方面值得一提的也就是深色位置上的人下回合开始会受到10点的伤害，此外BOSS会主动移动攻击。



奖励经验值	
过关奖励	5500
20回合内过关	2750
25回合内过关	1375

第9章 略夺者

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 ジョフレ的死亡(所有难度)

掘出物	
武术书	8000
死神の术符	5000
冥府の术符	5000
光の结界	800
连续の书	6000

财宝：コイン(右下的回复茂)、精灵の粉(BOSS上一格)

作战的同时要尽快给房子灭火，而工作兵要优先打倒，天马飞到上方时则要小心查看弓箭手的攻击范围。打倒BOSS前有两件事情要做，一是让天马去回收BOSS身后的财宝，由于本章没有盗贼，可能要多花几个回合才能找到；另一件事就是卸下ジョフレ身上的贵重装备，因为他要很晚才会归队。一些比较贵重的武器如勇者枪、远程魔法之类的，交换给不会使用的同伴，免得下关他们作为友军把这些用个精光。

奖励经验值	
过关奖励	6000
20回合内过关	3000
25回合内过关	1500
民家的防卫	1000×6
民家着火	100×6
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第10章 クリミアの心

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 アイク、ライ、エリンシア的死亡(所有难度)

掘出物	
オリウイ草(6个)	1600
冥府の术符	5000

财宝：コイン(右上数下6左5、右下数上1左7)

本关可兵分两路，最强的アイク和ハール等人前往上方协助保护女王，尤其是优先干掉敌方的弓箭手。其他人走下方向右攻击前进，盗贼可以偷到一些好东西，不过也要注意自身的安全。友军死亡只是撤退，无须担心。

奖励经验值	
过关奖励	6500
10回合内过关	3250
15回合内过关	1625
クリミア军的生存	200×17
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第11章 退けぬ理由

胜利条件 制压

败北条件 アイク、ライ、シグルーン、タニス的死亡

掘出物	
トロン	3200
オリウイ草(3个)	1600

财宝：コイン(右下角)

麻烦的攻坚战，敌方的飞龙和投石机的攻击范围要切实掌握。投石机对飞行系并没有特效，不过对于防御较低的リアーネ等人也会造成一定伤害。前进到约16列，鹰王会带着リアーネ出现，注意鹰王是友军，而リアーネ加入我方，要及时让他移动到其他同伴的保护之下。作为过桥战的传统，落穴仍然会给我们造成很大麻烦，踩上去的同伴会强制一回合无法行动。敌方还会使用光の结界，相配合后甚至有地方只有飞行系能够通过。此时有两个办法，一是让飞马逐个扛过去，二是等待5回合后光の结界的消失。另外在没踩到落穴之前，将飞行系放在落穴所在位置，那么其他同伴就能顺利通过这里。顺便说一下，让三飞马全部登场的话，就可以开始使用三角攻击了。

奖励经验值	
过关奖励	7000
10回合内过关	3500
15回合内过关	1750
友军的战斗经验值	实际战斗所得



第12章 生きてこそ

胜利条件 敌30体击破(NORMAL难度)；敌40体击破(HARD和MARIAC难度)

败北条件 ミカヤ、サザ、タウロニオ的死亡(所有难度)



掘出物	
钢の长弓	4000
タクシユ	6000
ビーストキラー	1200
特效药	3000
死神の术符	5000
冥府の术符	5000

同样是一定杀敌数之后过关，同伴实力较弱的话可以让友军在前面作盾。飞上来的天马用弓箭手尽快干掉，不过也要注意弓箭手本身的安全。有几处有落石机关，可推下石头，给部分敌人造成损伤。

奖励经验值	
过关奖励	7500
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第13章 血の代偿

胜利条件 12回合防卫或者敌将的击破(所有难度)

败北条件 ミカヤ、サザ、タウロニオ的死亡，或者敌军在防卫线内待机(所有难度)

掘出物	
烈风の剑	4000
ショートスピア	3000
ショートアクス	1500
银の长弓	12000
スティレット	3100
トロン	3200
トルネード	2800
ブリザード	700
リブロー	3750
特效药	3000
死神の术符	5000
冥府の术符	5000

アイク实力强劲，还是老老实实守12回合吧，好在他最后两回合才会冲上来。利用段差和间接攻击阻击兽人部队，需要留心的更多是飞行系的攻击范围。





奖励经验值	
过关奖励	8000
友军的战斗经验值	实际战斗所得

终章 目覚めの刻

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 アイク、ライ、シグルーン的死亡(所有难度)



财宝：コイン(右下数上9左9、左上数右2下6)、レスキューの杖(左上数右18下17)

相当出彩的一关，虽然胜利条件是敌全灭，不过实际上并不需要。

右上角的数字是敌我方战死人数之和，每加10人会发生一段小情节，声音也会越来越激烈。友军无须去帮忙，我方可沿中路前进。

消灭初期敌人后需要留心敌人的睡眠魔法，及时用レストの杖解除。战死人数到80后本关结束，也不用过分向前。

本关结束后アイク强制转职，在结束前最好将他的等级提升到LV20，不过我想很多人都是已经LV20好几关了吧！

奖励经验值	
过关奖励	10000
10回合内过关	5000
15回合内过关	2500
友军的战斗经验值	实际战斗所得



第四部 神と人

分队说明

进入第四部之后首先要将合流的队伍分成三队，他们会各自进行两场战斗，然后再次合流。分队要注意实力的均衡、特技的调整、同伴的培养以及支援的选择，例如让带有半化身特技同伴分到ミカヤ队，以便将特技换给スクリミル等等。分队后资金、奖励经验值以及输送队是公用的，可利用输送队来传递物品。

以下人物是固定入选的，不可更换

ミカヤ队：ミカヤ、サザ、リアーネ、スクリミル、シグルーン

アイク队：アイク、ミスト、ニケ、ラフィエル、ティアマト、セネリオ

ティバーン队：ティバーン、リュシオン、ライ、エリンシア、ルキノ、タウロニオ

序章 我が名は混沌

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 ミカヤ、サザ、サナキ的死亡(所有难度)

掘出物	
オリウイ草(3个)	1600

财宝：コイン(左上数右2下4、右10下9)、マスタークラウン(两处发光的地方)

右上和左下会不断出现援军，利用桥来阻击他们吧！初始地点也会有敌援军出现，太弱的同伴干脆不要出击。本队中ミカヤ、サザ、サナキ都是最终章要强制出击的，可利用エリート特技尽快培养。尤其是サザ，本章结束后他会强制转职，如果等级还差不少的话，战前在据点给他加上一些。



奖励经验值	
过关奖励	3000
10回合内过关	1500
15回合内过关	750

第1章 帝都への道

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 アイク的死亡(所有难度)

掘出物	
ドラゴンキラー	3600
オリウイ草(3个)	1600



财宝：マスタークラウン(右侧发光的地方)、悟りの符号(左侧发光的地方)、コイン(左上数右5、篝火处下5左4、下5左5)

据点对话获得的ホーリークラウン是ミスト的专用转职道具，等级够的话可以马上转。刚转职的アイク正好利用这关来练级，他可以单独对付下方乃至BOSS附近的全部敌人，而其他人则留在原处守卫，同时也要注意保护イナ。敌人实力较强，因此弱小同伴同样建议不要出击。

奖励经验值	
过关奖励	2500
10回合内过关	1250
15回合内过关	625
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第2章 人なき世界

胜利条件 敌全灭(所有难度)

败北条件 ティバーン或エリンシア的死亡(所有难度)

掘出物	
ドラゴンキラー	3600
オリウイ草(3个)	1600

财宝：マスタークラウン(两处发光的地方)

给女王练级的一关，用女王+鹰王即可全灭敌人，不过两者都需要小心弓箭手的特效和必杀。之前在据点记得把女王的慈悲特技卸下掉，等LV20再大发慈悲吧！二周目满足加入条件的话，第二回合ベレアス出现并加入。初始位置会出现多批援军，要特别留意。

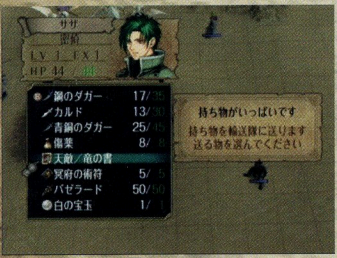
奖励经验值	
过关奖励	3000
10回合内过关	1500
15回合内过关	750

第3章 さまざまな歪み

胜利条件 敌全灭(所有难度)
败北条件 ミカヤ、サザ、サナキ的死亡(所有难度)

掘出物	
オリウイ草(3个)	1600

同伴：ソーンバルケ(用ミカヤ在右下数左1上11的位置待机)
财宝：バゼラード(右下数左9上10)、天敌/龙の书(右上数左10下8)、冥府の术符(左上数右3下11)、化身の宝珠(ヌミダ的初期位置)、白の宝玉(左下数右7上8)、コイン(左下数右2上2、左上数右5下4)



虽然登场迟了点，不过有着悠久传统的沙漠寻宝关这次也同样出现了。沙漠里面大多数职业移动力都是惨不忍睹，只有飞行系和魔法系的职业能保持原有的移动力，同样也要特别注意敌方的这类职业。在中部以高防御的同伴为盾，逐个消灭靠上来的敌人，同时让飞马扛着盗贼四处挖宝。第5回合漆黑の骑士会作为友军登场，虽然会抢一些经验值，不过也不用在意。HARD难度中下部使用远程魔法的敌人尽快消灭掉，以免造成损失；被催眠的同伴也要尽快恢复。此外，第14回合左上方会出现三只飞龙，先要留有人手应付。

顺便提一下，挖宝、敌人掉落或者开宝箱的时候身上物品已经满了的话，会让你选择一件物品移动到输送队，利用这方法可以将天敌/龙の书、化身の宝珠等放到输送队，5章ティバーン队会用得上。

奖励经验值	
过关奖励	3500
10回合内过关	1750
15回合内过关	875
友军的战斗经验值	实际战斗所得

第4章 天启

胜利条件 敌全灭(所有难度)
败北条件 アイク的死亡(所有难度)

掘出物	
宝のカギ(2个)	600
オリウイ草(2个)	1600

宝箱：石像の欠片、ブリザード、青の宝玉、赤の宝玉、リザーブの杖、アルバレスト
财宝：风切の书(左上数右1下7)、コイン(右上数左4下9)

相当麻烦的一关，消灭初期冲过来的敌人后不要急于进攻，因为在8～15回合左、右、下、右下连续出现敌人援军，要全力应付。其中14回合右下出现的敌人中包括使用远程魔法メテオ的炎の贤者，我方新归队的三人都是他的重点照顾对象，要尽快消灭。不能马上消灭的话，记得让ビーゼ化身，而ムワリム则要解除化身以避免炎系的特效。干掉援军后可安心前进以及打开宝箱，之后要留心的是敌人的睡眠魔法。让防御最高的同伴(例如装备神剑的アイク)在楼梯口待机，睡眠后马上用レストの杖解除，等敌人的睡眠杖用光后再前进。会主动攻击的敌人都清除掉之后，再将ラフィエル放置在BOSS可以移动到的位置，敌方行动回合他会自动移动过来对话加入，然后再全灭敌人过关。

奖励经验值	
过关奖励	4000
10回合内过关	2000
15回合内过关	1000

第5章 许されざる罪

胜利条件 敌将的击破(所有难度)
败北条件 ティバーン或エリンシア的死亡(所有难度)

掘出物	
オリウイ草(2个)	1600
天敌/鸟の书	1000

财宝：女神の像(右下数左10上17)、オリウイ草(右下数左12上10、左下数右4上13)、コイン(右下数左7上13、右上数左3下3、左上数右1下7、左下数右5上8)

BOSS每回合会随机召唤4个敌人，一直会持续到约30回合。兽人的移动力非常高，要让强力同伴在前面排成一排，以保护后方较弱同伴。对于可飞越防线的飞行系敌人，就要优先消灭。本关可利用大量敌人慢慢练级，不耐烦的话也可以派遣鹰王直接去干掉BOSS。

奖励经验值	
过关奖励	5000
10回合内过关	2500
15回合内过关	1250



最终章 再生



本作的最终章，有着长达5版的漫长战斗，在那之前要做好充分准备。开始前ミカヤ强制转职，然后要选择17名同伴，包括6名固定同伴(アイク、ミカヤ、サザ、サナキ、クルトナーガ、イナ)以及三白鹭中的一人(可以把一个化身の宝珠给他们，整个最终章都能维持化身状态)，之后不可变更，也不可更改未入选同伴的物品和特技。

在实际可选的10人中，一般选择使用不同武器的，以便在之后女神加护时获得最大战力。具体选择看各人喜好，这里就不多说了，实际上此时队中人才济济，本章新加入的狮子王カイネギス等人同样实力强劲，只能选择10人实在是有些遗憾。

在据点要整理全部同伴的物品，不需要派出的同伴物品全部送到输送队，特技也是，记得卸下特技后还得把特技书送到输送队。接下来卖掉低级别的武器物品，购入较强武器、回复杖以及レストの杖等不可或缺的物品，剩下的资金去练成武器吧，开始战斗后就无法买卖物品了，不必再留着资金。

调整特技，提升等级，建立支援，一切都准备好之后就开始战斗！

掘出物	
ドラゴンキラー	3600
ペシュカド	12600
ウェリネ	5000
武术书(6个)	8000
光の结界(2个)	800
化身の石(6个)	3000

Area1

胜利条件 敌全灭(所有难度)
败北条件 アイク或ミカヤ的死亡(所有难度)

宝箱：マトローナ

敌人众多而且强大，先稳住阵脚消灭冲过来的敌人，注意敌人催眠魔法，尽快恢复。HARD难度还要留心远程魔法攻击，此外SS弓所在的敌人位置和NORMAL难度不同。我方初始位置会出现多批援军，在他们行动之前消灭掉。第三回合BOSS会使用全体沉默魔法，尽快用杖以及イナ的特技来恢复。过些时间他会转移到下方的防御床，让弓箭手拿勇者弓直接干掉他。增援全部干掉之后可以分兵清除残余的敌人，宝箱也不要忘记开启。



快速过版：消耗光催眠魔法后派最强同伴分兵清版即可，约6～8回合

奖励经验值	
过关奖励	4000
10回合内过关	2000
15回合内过关	1000

Area2

胜利条件 敌将的击破(所有难度)
败北条件 アイク或ミカヤ的死亡(所有难度)

本关被分成两个区域，上方是アイク和漆黑の骑士单挑，下方则是其他人应付潮水般涌来的敌军。打倒漆黑の骑士很简单，站在防御床上等他过来攻击就是了，两回合即可搞定。要是想让其他人练级的话，就让アイク带着漆黑左右跑，下方则要在防御床上布下防守阵势，再一批批消灭敌人。下方的ルベール身上有SS枪，不要放过，打倒漆黑の骑士过版后他的神剑也可以使用了。要是二周目在第3部7章让アイク和漆黑の骑士战斗过，那过版之后会有一段アイク的父亲暴走后的场面的回忆。





快速过版：如前所说，2回合即可，想1回合得寄希望于5%的必杀在对方攻击时连续发动两次……至于ルベール可让セネリオ用远程风魔法一下解决，魔力不足的话就再动吧。

奖励经验值	
过关奖励	5000
10回合内过关	2500
15回合内过关	1250

Area3

胜利条件	敌将的击破（所有难度）
败北条件	アイク或ミカヤ的死亡（所有难度）



在本版之前会进行女神的加护，加护后所装备的武器使用次数无限，而且可以伤害到有正之女神加护的敌人。装备的武器一般选择神剑与附带能力加成的SS级武器，当然还是要看各人喜好，让远程魔法和吸血光魔法リザイア使用次数无限也未尝不可。不过アイク只能装备他的神剑，而杖不会获得加护效果。此外NORMAL难度加护之后全员全能力+5，HARD难度并无这样的效果。

本版的BOSS是三雄之一的黑龙王（也是三雄仅存的一人），实力强劲，靠近后还会使用波动范围（物理攻击，随着距离增加而威力递减）攻击。而杂兵则是红龙和白龙，攻击分别是物理和魔法攻击，战斗的时候要针对弱点来下手。多利用防御床和魔防床等有利地形，此外对龙特效的雷魔法以及天敌/龙の书也会发挥重要作用。本关我方的两条龙不会受到攻击，甚至不会被反击，可安心练级。打倒BOSS后即可过版，不要顺手杀了旁边的两条龙，他们过版后会加入。

不过要打倒黑龙王也并不容易，能力超高之外，女神的加护还使得我方只能靠基本能力来战斗。女神的加护的具





体效果如下：

①只有负之女神加护过的武器才能造成伤害

②必杀、特效、战斗特技全部无效

③每回合自动回复一定HP，具体同幸运值。

对BOSS战时派遣主力作战，记得装上见切，争取一回合搞定他。

快速过版：本关最快可一回合过版，大致操作为アイク干掉正上方挡路的敌人，鹰王、狮子王、神射手、女王四人移动后围成一圈，其中女王先救出イナ。接下来用ラフェイル再动这4人（移动力不足用体当、俊足、靴子等方法），先让女王将イナ放在BOSS下1左1的位置，然后其他三人移动到イナ身边攻击，借助她的力技+5的效果可顺利打倒黑龙王。当然，这三人的力技速都尽量长满。

奖励经验值

过关奖励	8000
10回合内过关	4000
15回合内过关	2000

Area4

胜利条件	敌将的击破（所有难度）
败北条件	アイク或ミカヤ的死亡（所有难度）

本关的精灵敌人都是20格瞬间移动的，在我方行动时要尽力消灭不在BOSS周围的精灵，并且保护好弱小同伴。不过敌人并不会攻击白鹭，无须为此担心。皇帝サナキ无法攻击BOSS，自然也不会受到攻击。本关BOSS也会使用范围攻击（魔法攻击，随着距离增加而威力递减），而且受到致命伤害时会由身旁的精灵进行守护，HP不多时下回合还会转移到别处，其他精灵则跟随转移并继续守护。所以和BOSS交战前尽量一回合打





倒他身边的全部精灵，再一口气解决他。二周目在第3部7章让アイク和漆黑の骑士战斗过的话，过版后会有当初神使暗杀事件的回忆，而セフェラン也被ミカヤ救活了。注意在HARD难度以上会没回合有精灵增援出现，但并不是永远持续的，最多到48回合，推荐在这关和上一关尽量锻炼龙王子クルトナーガ和赤龙イナ。

快速过版：由于有精灵的守护，本关需要两回合才可以过版，具体打法比较简单，尝试几次就可以做到了。

奖励经验值

过关奖励	10000
10回合内过关	5000
15回合内过关	2500

Area5

胜利条件	敌将的击破（所有难度）
败北条件	アイク或ミカヤ的死亡（所有难度）

最后一个版面，出击之前先把奖励经验值都用光吧！上一版セフェラン被救活的话，本版开始后他会出现并加入，持有的女神の杖可以回复全员全部HP。女神最初是无法被攻击的，先要打倒环绕她的8个オーラ，注意攻击时自己也会受到一半攻击伤害，这点可以用见切和能力胜负这两项技能来使之无



效。女神的攻击方式如下：

1回合：范围物理攻击

2回合：单体魔法攻击

3回合：范围魔法攻击

4回合：单体物理攻击

5回合：全体サイレス

6回合又从1回合的攻击方式开始循环，而全体沉默和全体麻痹会轮换进行。

各回合可站在相应的防御床和魔防床来降低伤害，此外较弱同伴应保持距离。注意她的单体攻击并不止显示的1～2格，受到范围攻击后尽快用女神の杖或者リザーブ的杖来全体回复。オーラ全部有女神的加护，所以要尽量在攻击时集中打倒，不要给它回复的机会。攻击时要注意它们所在的防御床和魔防床，使用相应的攻击方式会比较有效果。旁边的几只精灵也要尽快打倒，否则它们会围攻我方的弱小同伴。

打倒全部オーラ之后可以攻击女神本体，她的防御较弱，使用物理攻击比较有效果。注意打倒她时需要使用アイク来进行最后一击，否则打倒后她会自动复活并且回复全部的HP（NORMAL难度为回复10点HP）。打倒女神后就通关了，慢慢欣赏CG以及自己的战绩吧！



快速过版：由于要先打倒全部的オーラ，因此时间约在3～4回合，除了要将主力的攻、速培养到极限外，还要多利用支援、再动以及龙的波动。





DRAGON QUEST SWORDS
ドラゴンクエストソード
仮面の女王と鏡の塔

勇者们在此集合！

对于一个满心欢喜想在Wii上体验"《勇者斗恶龙》系列"被前人所歌颂的感人故事、深邃世界、丰富内容的玩家来说，这款《勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔》毫无疑问会让人感到有些失望，这区区8、9个小时就能通关的游戏；毫无波折的平板故事；连人物性格都没怎么塑造出来的角色刻画，以及不能随意探索的城镇和只有依照固定路线前进的迷宫，一切的一切都像是给玩家的头上泼了盆凉水。

一个只有8、9小时就能通关的RPG怎么可能是个好游戏？

不过如果我们静静玩下去，就会发现，或许它不是一个传统意义上的好游戏，但绝对是一个会给人带来惊奇的游戏。

在玩过这么多RPG之后，有时候我们确实需要看到一些与众不同的东西，不管它究竟与众不同的很成功，还是与众不同的颇有争议。

但是至少我们会发现——原来《勇者斗恶龙》也可以变成这样。

文 玛娜　美编 anubis

勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔		Square Enix	A・RPG
Wii	ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔		日版
	预定 2007年7月12日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

操作

菜单	
遥控器手柄	移动光标
A键	确定
B键	取消
Home键	显示Wii菜单



战斗中	
←、→键	对同伴发出指令
↓键	打开菜单
A键	锁定
B键	防御
1键	打开菜单
2键	发动必杀剑
挥动手柄	攻击
Home键	显示Wii菜单

移动时	
A键	对话／确定／调查
十字键	移动／转换方向
B键	取消／步行前进
↑+B键	跑步前行
1键	打开菜单

勇者手册

战斗指南

在战斗画面中挥动控制器手柄，画面上便会出现剑的轨迹，若是砍中怪物便会对其造成伤害，在不使用A键锁定的情况下，挥动控制器手柄时剑的轨迹会根据中心分成4种，明确区分并有效利用这4种攻击方式，是成为一流剑士的第一步！

横斩：水平方向的斩击，在游戏中出现有怪物排成一个横列时使用最为方便，不过由于判定的缘故很容易被判定为斜斩，最好能让手腕保持平行移动才可以提高成功率。

纵斩：纵向的斩击，可以同时攻击呈纵向一列排列的怪物，在遇到某些会以跳跃躲开横斩攻击的怪物时也是很有用的。

斜斩：通常情况下比较容易发出的攻击，它的攻击范围比横斩和纵斩更大，对付动作快的怪物非常有效。

突刺：向前突刺的攻击，能够以很快的速度瞄准怪物的弱点进行攻击，只要刺中便可造成非常大的伤害，不过可惜的是范围相当小，而且比较难以成功。

锁定攻击



如果要攻击的目标不在屏幕正中，单纯挥动遥控器手柄也是无法击中目标的，这个时候就要用到锁定的功能了。在想攻击的地方按下A键锁定，然后再挥剑，剑便会以锁定点为中心进行攻击，要反击怪物的远距离魔法攻击、想使用突刺攻击、想提高攻击效率提升评定时一定要使用锁定哦。

反击



在迷宫中遭遇到怪物的攻击时，大部分情况下都会有一个圆点指示怪物人所攻击的位置，如果这个圆点是蓝色则可以反击回去对怪物造成伤害，方法是用A键锁定圆点，在攻击即将达到圆点的时候挥动剑反击，若圆点是红色则不可反击。

盾牌



本作中按下B键可以使用盾牌防御敌人的攻击，在有空隙的时候或怪物有所举动的时候一定要举起盾牌切实保护好自身。但是盾牌是有耐久度设定的，每次防御攻击都会对盾牌造成一定的伤害，当伤害累积到一定程度时盾牌就会破损，破损后的盾牌虽然还可以继续使用，但是防御范围会变小，使用道具可修复盾牌的耐久度。



城内设施



武器屋：可以购买武器并强化武器，是游戏中最常去的地方之一。
防具屋：可以购买防具，除此之外其他用处不大。
道具屋：在这里可以买到一些基本的冒险必备道具，还可以使用福引き券摇奖。
旅行商人：随着游戏的剧情进展，城中将会出现旅行商人，虽然价格不便宜，但卖的都是好东西。
教会：可以在教会中存档，也可以看到自己离升级还有多少经验值。
迷你游戏屋：在迷你游戏屋可以对两个小游戏进行挑战，可供1～4人游玩，小游戏同样有等级的评定并会得到奖品。
石板之洞：通关之后，可以在这里向5个隐藏BOSS发起挑战。
小徽章交换处：在这里可以用小徽章交换珍贵的道具。
主人公的家：除了可以存钱之外什么也不能做，不过在冒险前还是很重要的地方，一定要来存钱哦。

福引き券

在商店购买一定价格的物品之后，就会得到福引き券，在商店使用后便可进入摇奖的小游戏，摇奖需要抓住摇奖箱的把手迅速转动(顺时针逆时针均可)，右边的计量槽数值越高中大奖的几率就越高，其中中特等奖的几率大约为1%。

等级	奖品
特等奖	はぐれメタルの盾 (第二次中特等奖获得) ゴールドパス
1等奖	金块
2等奖	まもりのルビー
3等奖	まほうのせいすい
4等奖	ふしぎなこな
5等奖	上やくそう

究竟要消费多少钱才能得到一张福引き券？有了福引き券之后怎样才能最大程度地利用？在这里给大家提供一个摇奖时比较实用可以获得好物品的方法。

首先，准备2000G～3000G，在道具店每次买取"特药草"1个，直到将所有钱都用完为止，此时应该已经得到不少张福引き券了，再把买进的"特药草"全部卖出，去教会存档。

下面就让我们向摇奖发起挑战，摇奖是一个比较考虑力气和运气的环节，首先要摇得快，才能提高中大奖的几率，其次还是要看运气，我们所要采取的方法是这样的：摇出3等奖获以下时立刻读档，摇出2等奖或以上时存盘继续，待所有福引き券都用完后，把不要的奖品卖掉补充资金，其中卖金块是最有效率的赚钱方法，不过考虑到后期很多武器的强化需要金块作原料，所以建议一个都不要卖全部攒起来，这样对于想收集全部最强武器的玩家来说可以省不少时间。本方法最大的缺点就是需要一定的耐心，不过作为可持续性发展的手段，在游戏中还是比较有用的。要注意的是，在得到可以打折的"ゴールドパス"后得到福引き券的几率将会降低，一次购买两个"特药草"较好。



迷你游戏

本作中的迷你游戏一共有两个："スライム100"和"ダーツdeキャッチ"，在迷你游戏屋开张之后就可以随便游玩了，虽然有一定的难度，但取得了高评价之后，会得到相当不错的奖品哦，下面就让我们来看看奖品的情况。

スライム100

等级	时间	奖品
Ex	～00：39	せかいじゅのは
S	00：40～00：49	金のブレスレット
A	00：50～00：59	まほうのせいすい
B	00：54～01：16	无
C	01：17～01：35	无
无等级	01：36～	无

ダーツdeキャッチ

カウントアップ

等级	分数	奖品
EX	1000～	せかいじゅのは
S	750～999	命の指轮+1～5
A	570～749	上やくそう
B	400～569	无
C	310～399	无
无等级	～309	无

ハーフィット

等级	分数	奖品
EX	300～	小さなメダル
S	280～299	特やくそう
A	260pt～279	やくそう
B	180pt～259	无
C	～179	无
—	—	—

シューティング

スロー

等级	分数	奖品
EX	5000	せかいじゅのしずく
S	3500	ふしぎなこな
A	3000	やくそう

ハイ

等级	分数	奖品
EX	6500	せかいじゅのは
S	5500	ダーツの的
A	5000	特やくそう

ノーマル

等级	分数	奖品
EX	4500	小さなメダル
S	3500	せかいじゅのしずく
A	3000	上やくそう

ウルトラハイ

等级	分数	奖品
EX	6000	せかいじゅのは
S	5000	魔法の铠
A	4000pt	まほうのせいすい

小徽章（ちいさなメダル）

与系列作品不同，在本作中，小徽章是可以无限获得的，所以相对的，用小徽章换取道具时也不能累计总数，而是成为了消费品，它的入手途径主要有三：

1.迷宫中翻动草丛和石头(可以无限获得，每次重新进入迷宫都会随机刷新)，第一章"试练の洞窟"中就很容易找到小徽章，少的时候有2枚，最多能找到7枚，反复在此关寻找也是方法之一。

2.打倒敌人都有可能得到小徽章，打倒隐藏BOSS甚至能得到数枚。

3.通关之后打败隐藏BOSS金属史莱姆王(使用"メタルキングの剑"有奇效)，可得到3枚小徽章，(获得EX评价可获得6枚)，是最有效率的收集方法。

小徽章可以交换的道具

交换道具	小徽章的数量	道具效果
ごうりきのタネ	3枚	可以破坏迷宫中无法打碎的岩石
せかいじゅのは	4枚	复活药
正义のそろばん	10枚	攻击力：20、打倒敌人后掉落金钱增加
にゃんにゃんクロウ	15枚	攻击力：32、攻击时会发出猫的叫声
どくばり	20枚	攻击力：1、突刺攻击时一定几率一击必杀
金块	30枚	强化武器的素材
さくら吹雪のタトゥー	50枚	防御力：5、装备后必杀槽积蓄速度翻倍
はぐれメタルよろい	100枚	防御力：10、物理攻击伤害减少30%

称号

在通过迷宫后，系统会根据玩家在迷宫中的表现给予玩家一定的剑神值作为奖励(重复通过同一迷宫也有奖励)，随着剑神值的提高称号会发生变化，同时，每个称号还会带来一定的有利效果，这些效果在迷宫探险中会发挥相当大的用处。

称号	需要剑神值	效果
试练を越えし者	0	—
熟练した剑豪	60	所有必杀剑的威力上升
王宫一の剑豪	130	中毒后受到的伤害减少
名高い剑豪	220	盾牌巨大化效果持续时间稍微延长
国一番の剑豪	360	反击威力上升
完全无欠の剑豪	530	攻击力上升效果持续时间稍微延长
伟大な剑圣	720	用剑攻击弱点威力上升
天下一の剑圣	970	盾牌巨大化效果持续时间大幅延长
宇宙一の剑圣	1350	一开始必杀剑计量槽就有50%
传说の剑圣	1780	攻击力上升效果持续时间大幅延长
剑神	2340	所有必杀剑的威力大幅上升
剑神主人公	3000	一开始必杀剑计量槽就有80%

特别奖赏达成条件

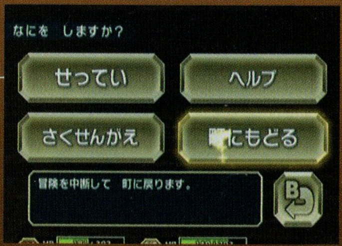
1只怪物都没有逃脱	+1000
命中率80%以上	+1000
命中率100%	+2000
防御成功率80%以上	+1000
防御成功率100%	+2000
给敌人以巨大伤害	+1000
一次都没有受到伤害	+3000
装备オリハルコン汤匙通过	+1000
装备毒针（どくばり）通过	+1000
不带同伴一个人通过	+500
装备ステテコパンツ、タマゴのカラ、うさぎのしっぽ通过	+1000
装备ステテコパンツ通过	+200
装备タマゴのカラ通过	+200
装备うさぎのしっぽ	+200
装备にゃんにゃんクロウ、トンシールド、にゃんちゃん通过	+1000
装备わんわんファング、ドッグラー、わんこベスト通过	+1000

魔法

本作中冒险时只能带上一个同伴，而这个同伴是不能被玩家所操纵的，他会使用魔法攻击或援护主人公，而我们也可以利用指令命令同伴使用他们所会的魔法。

ディーン		
名称	消耗 MP	效果
ホイミ	2	回复我方一人 HP30～40
ベホイミ	4	回复我方一人 HP90～100
ギラ	3	敌全体炎属性攻击（小）
スカラ	4	我方全体在 60 秒内防御力上升
バイシルド	6	主人公的盾牌在 60 秒内变大
セティア		
名称	消耗 MP	效果
ベホイミ	4	回复我方一人 HP90～100
ベホマラー	12	回复我方全体 HP100～120
キアリー	2	治疗我方一人的中毒状态
バイシルド	6	主人公的盾牌在 60 秒内变大
小悪魔のキッス	6	敌全体脑杀攻击
バウド		
名称	消耗 MP	效果
ベホイミ	4	回复我方一人 HP90～100
ライデイン	7	敌全体雷属性攻击
マヒャド	12	敌全体冰属性攻击
バイキルト	8	主人公在 60 秒内攻击力上升
スクルト	6	我方全体在 90 秒内防御力上升

迷宫



出城后可以自由选择迷宫冒险，在迷宫中如果HP降到0，则会在城镇中复活，同时所带的金钱减少一半，赚钱不易，所以冒险前一定要养成存钱的好习惯。在迷宫中遇到伤亡较大的情况，还可以打开菜单选择"町にもどる"返回城镇避免无谓牺牲。

迷宫评价

通过迷宫之后游戏会根据玩家的战斗情况给玩家打分并评出等级，共分为EX、S、A、B、C五个等级，根据等级和得分决定玩家所获得的奖励及剑神值，等级为C的话则什么奖励都无法获得，而等级为EX则可以获得等级S、A、B的所有奖励及一个珍贵的回复道具，所以要得到好东西就得反复挑战同一个关卡。

至于分数评价标准主要有6点，分别是通过迷宫所花费的时间、打倒怪物数量、最大连击数、命中率、防御成功率、特别奖赏，特别奖赏指得是在迷宫中满足特定的条件可以获取额外奖励，这将是取得EX等级评价的关键。

等级判定		
等级	分数	奖励道具
EX	18001 分以上	EX 级道具 x1、S、A、B 级道具 x2
S	12001 分～18000 分	S、A、B 级道具 x1
A	8001 分～12000 分	A、B 级道具 x1
B	5001 分～8000 分	B 级道具 x1
C	～5000 分	无

武器一覧

强化武器在武器屋便可进行，但是需要大量的素材和金钱，此外，部分武器需要交换或购买，下面就列出获得各种武器的条件供大家参考。

武器名	攻击力	买／卖价	入手方法	强化条件	必杀剑
どうのつるぎ	15	100／50G	初期入手	–	无
はがねのつるぎ	25	750／375G	强化どうのつるぎ	500G、魔物の骨×2、铁矿石	爆裂剑
炎のつるぎ	40	1800／900G	强化はがねのつるぎ	1200G、魔物の骨×4、铁矿石×3 、溶岩のかけら×1	灼热火焰斩
烈火の剑	60	–／–	强化炎のつるぎ	2980G、魔物の骨×8、铁矿石×5、溶岩のかけら×3	闪光烈火突き
灼热剑エンマ	80	–／–	强化烈火の剑	6800G、魔物の骨×9、铁矿石×6、溶岩のかけら×5、金块×1	焰魔炼狱斩
ふぶきのつるぎ	42	2025／1012G	强化はがねのつるぎ	1350G、魔物の骨×6、铁矿石×2、冰の结晶×1	ダイヤモンドダスト
オーロラブレード	58	–／–	强化ふぶきのつるぎ	2850G、魔物の骨×8、铁矿石×3、冰の结晶×3	冻土大切断
冻神剑ゼロ	85	–／–	强化オーロラブレード	8500G、魔物の骨×12、铁矿石×5、冰の结晶×5、金块×1	绝对零度
いかずちのやいば	38	1920／960G	强化はがねのつるぎ	1280G、魔物の骨×3、铁矿石×2、雷の玉×1	稻妻雷光斩
いなづまの剑	65	–／–	强化いかずちのやいば	3200G、魔物の骨×5、铁矿石×4、雷の玉×2	雷光一闪突き
雷鸣剑ライデン	82	–／–	强化いなづまの剑	7550G、魔物の骨×7、铁矿石×5、雷の玉×5、 金块×1	ジゴスパーク
はじゃのつるぎ	45	–／不能卖出	第六章打败 BOSS 力の守护者后获得	–	魔鬼破斩
ひかりのつるぎ	70	–／不能卖出	强化はじゃのつるぎ	4200G、溶岩のかけら×3、冰の结晶×3、雷の玉×3、金块×1	ライトニングヘブン
龙神王のつるぎ	110	–／不能卖出	强化ひかりのつるぎ	19800G、金块×2、オリハルコン×1、灼热剑エンマ×1	ドラゴンブレイク
てんくうのつるぎ	118	–／不能卖出	强化ひかりのつるぎ	25000G、金块×2、オリハルコン×1、冻神剑ゼロ×1	冻てつく波动
王者の剑	105	–／不能卖出	强化ひかりのつるぎ	19800G、金块×2、オリハルコン×1、雷鸣剑ライデン×1	ギガスラッシュ
古びたつるぎ	15	–／–	打倒隐藏 BOSS キラーアーマーズ入手	–	无
メタルキングの剑	125	–／28500G	强化古びたつるぎ	38000G、金块×4、プラチナメタル×4	对金属系有特效
オリハルコンの棒	20	–／5000G	打倒龙皇帝バルグディス后获得	–	无
王者の剑ゴージャス	136	–／–	强化オリハルコンの棒	50000G、金块×10、オリハルコン×5、プラチナメタル×2	王者の一击
正　のそろばん	20	10 小さなメダル枚／3000G	10 枚小さなメダル换取	–	得到的金钱为 1.2 倍
どくばり	1	20 枚小さなメダル／–	20 枚小さなメダル换取	–	突刺时一定几率一击必杀
にゃんにゃんクロウ	32	15 枚小さなメダル／990	15 枚小さなメダル换取	–	发出的声音像猫的叫声
わんわんファング	30	–／990G	在旅行商人处可买到	–	发出的声音像狗的叫声

防具一覧



铠甲				
铠甲	买／卖价	防御力	入手方法	说明
ステテコパンツ	–／5G	1	アルソード城下町的木桶中、打倒リリパット一定几率掉落	可以得到迷宫的特别奖励分数２００
たびびとの服	110／55G	7	初期装备	–
皮のよろい	250／125G	10	防具屋可买到(第 2 章)	–
のよろい	870／435G	22	防具屋可买到(第 3 章)	–
にゃんちゃんこ	–／990G	30	エルヘルムの森宝箱中	–
はがねのよろい	2250／1125G	31	旅行商人处可买到(第 4 章)	防御 30% 炎属性攻击
わんこベスト	–／990G	32	ブレイゲ山宝箱中	–
魔法のよろい	–／–	45	玩迷你游戏获得	防御 15% 魔法攻击伤害
プラチナメイル	7200／3600G	62	旅行商人处可买到(第 5 章)	防御 30% 魔法攻击伤害
ドラゴンメイル	10000／5000G	75	旅行商人处可买到(第 7 章)	防御 30% 炎属性及冰属性攻击
ひかりのよろい	–／9000G	88	打倒隐藏 BOSS ゲモン入手	防御 30% 炎属性、冰属性、雷属性及魔法攻击
はぐれメタルよろい	–／12500G	105	用小徽章换取	防御 30% 物理攻击

头盔				
头盔	买/卖价	防御力	入手方法	说明
たまごのから	—/5G	3	海边の洞くつ的宝箱，打倒キメラ一定几率掉落	可以得到迷宫的特别奖励分数２００
皮のぼうし	65/32G	3	初期装备	—
きのぼうし	160/80G	6	防具屋可买到(第2章)	—
鉄かぶと	1150/575G	10	防具屋可买到(第3章)	—
幸せの帽子	—/9000G	10	打倒アークデーモン一定几率掉落	打倒怪物后宝物掉落几率增加
てつかめん	2800/1400G	15	旅行商人(第5章)	—
プラチナヘッド	—/2850G	22	魔王の城的宝箱	—
グレートヘルム	8800/4400G	32	旅行商人处买到(第7章)	—
メタルキングヘルム	—/11500G	50	打倒隐藏BOSSメタルキングメタルキング掉落	—

盾牌				
盾牌	买/卖价	耐久	入手方法	说明
おなべのふた	—/5G	1	ブレイゲ山的宝箱	—
皮の盾	—/35G	2	初期装备	—
キトンシールド	—/990G	2	试练の洞的宝箱	防御时发出猫的声音
ドッグラー	—/990G	2	海边の洞的宝箱	防御时发出狗的声音
鉄の盾	640/320G	3	防具屋可买到(第2章)，打倒おおめだま一定几率掉落	—
ダーツの的	—/—	3	迷你游戏的奖励	—
プラチナシールド	1800/900G	4	防具屋可买到(第3章)	—
オーガシールド	3800/1900G	6	旅行商人处可买到(第7章)	—
勇者の盾	—/7000G	8	魔王の城的宝箱	—
はぐれメタルの盾	—/—	10	摇奖时第二次中特等奖的奖品	—
オリハルコンのさじ	—/不能卖出	255	镜の塔的宝箱	不能使用魔法"バイシルド"，可以得到迷宫的特别奖励分数1000

装饰品				
装饰品	卖价	防御力	入手方法	说明
うさぎのしっぽ	5G	1	打倒いたずらもぐら、キラースコップ一定几率掉落，ブレイゲ山的战利品	可以得到迷宫的特别奖励分数200
勇气の指轮	不能卖出	2	初期装备	危机时必杀剑伤害翻倍
怒りのタトゥー	1000G	2	打倒メガザルロック、トロルキング一定几率掉落	突刺攻击威力上升5%
ちからの指轮	—	2	打倒マドハンド、サイレス一定几率掉落	斩攻击威力上升5%
命の指轮	2050G	2	迷宫评价为S级获得，打倒ゴーレム一定几率掉落	HP最大值增加10点
破毒のリング	—	3	打倒试练の骑士一定几率掉落	预防毒状态
まもりのルビー	750G	3	ブレイゲ山的宝箱	盾的耐久度增加1
さくら吹雪のタトゥー	400G	5	用小徽章交换	必杀剑威力上升
守りの指轮	—	5	摇奖 2 等奖获得	增加盾的耐久度
ごうけつのうでわ	2400G	5	打倒力の守护者、隐藏BOSSアトラス一定几率掉落	斩的攻击力上升10%
命のブレスレット	—	5	打倒サイクロプス一定几率掉落	增加HP最大值
幸せの靴	—	5	はぐれメタル的战利品	经验值增加
金のブレスレット	2500G	15	迷你游戏スライム100获得S评价，打倒ブラッドハンド一定几率掉落	可高价卖出道具

武器进化表

どうのつるぎ分支

どうのつるぎ
↓
はがねのつるぎ
↓
ふぶきのつるぎ → オーロラブレード → 冻神剑ゼロ
炎のつるぎ → 烈火の剑 → 灼热剑エンマ
いかずちのやいば → いなずまの剑 → 雷鸣剑ライデン

はじゃのつるぎ分支

はじゃのつるぎ
↓
ひかりのつるぎ
↓
てんくうのつるぎ（冻神剑ゼロ）
龙神王のつるぎ（灼热剑エンマ）
王者の剑（雷鸣剑ライデン）

古びたつるぎ
↓
メタルキングの剑

オリハルコンの棒
↓
王者の剑ゴージャス

必杀剑

收集了所需的素材后，将剑送去武器屋强化即可改变剑的形态和威力，同时也可以学会新的必杀剑，必杀剑有普通的必杀剑和合体必杀剑两种，普通必杀剑的习得只与剑的形态有关，而合体必杀剑的习得则仅与同伴的等级有关。

需要注意的是，强化剑的时候有三种方向可以发展，想完全学会下面列出的必杀剑，就要将三种方向的剑都打造出来了。



合体必杀剑			
名称	同伴	消耗 MP	习得等级
メドローア	ディーン	24	33
ピンクタイフーン	セティア	21	30
ギガブレイク	バウド	28	32

名称	习得所需武器	属性
气合斩り	どうのつるぎ	无
爆裂剑	はがねのつるぎ	无
灼热火焰斩	炎のつるぎ	炎
闪光烈火突き	烈火の剑	炎
炎魔炼狱斩	灼热剑エンマ	炎
ダイヤモンドダスト	ふぶきのつるぎ	冰
冻土大切断	オーロラブレード	冰
绝对零度	冻神剑ゼロ	冰
稻妻雷光斩	いかづちのやいば	雷
雷光一闪突き	いなずまの剑	雷
ジゴスパーク	雷鸣剑ライデン	雷
魔鬼破斩	はじゃのつるぎ	无
ライトニングヘブン	ひかりのつるぎ	无
ギガスラッシュ	王者の剑	雷
ドラゴンブレイク	龙神王のつるぎ	炎
冻てつく波动	てんくうのつるぎ	冰
王者の一击	王者の剑ゴージャス	雷

初心者Q&A

Q. 我怎么都无法使用突刺攻击。

A. 使用突刺攻击的时候千万不要大力将遥控器手柄向前推出，只要让控制器手柄保持直线前进，轻轻刺出去，并在刺出之后立刻拉回来便可很轻松地完成该动作。

Q. 敌人远距离攻击时出现的红、蓝、黄三种颜色圆点有什么不同？

A. 红色只能防御，蓝色可以将其击回，黄色则可以用剑将其打落。

Q. 强化了“はじゃのけん”之后，还能够再拿到一把吗？

A. 只要手头没有“はじゃのけん”就可以再次去挑战BOSS，胜利便可以得到一把，要习得全部必杀技需要至少3把。

Q. 怎样才能提高迷宫评价？

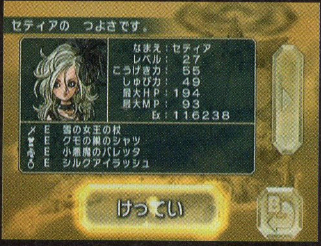
A. 随着游戏的进展和等级提升，之前的关卡慢慢就变得简单了，不过要想取得更高的分数，就要满足特定条件和装备特定武器。

Q. 怎么才能帮同伴更换装备？

A. 当同伴等级上升时会自动更换装备。

Q. 在三个同伴中选择谁主力培养比较好？

A. 总而言之还是看个人喜好选择吧，不过鲍德的回复魔法修得时间比较迟，最好实力强的玩家才考虑。



战斗前的最后提示

★为了节约时间取得高分，在所有迷宫中前进时都要同时按下十字键与B键以跑步状态前进。

★冒险开始之前一定要补充道具，强化武器。

★遇到敌人时先防守，不要贸然行动，看清敌人的弱点后再加以攻击。

★“海边の洞窟”会出现金属史莱姆，将其击倒可以快速提升等级。

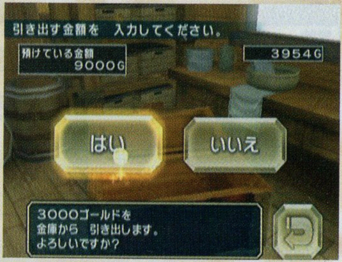
★“镜の世界”必定会出现2个以上金属史莱姆，是最适合练级的地方。

★在游戏早期尽快收集4枚小金币交换“ごうりきのタネ”，就可以通过之前因为岩石挡路而无法通行的地方。

★敌人攻击之后仍有一定时间的攻击判定，此时将盾牌放下仍会被打到，要小心并做到切实防御。

★冒险途中死亡的话身上所带的金钱会减半，一定要在每次冒险之前去家里存钱。

★使用“福引き券”摇奖之前先存档，倘若没有摇中最好读档再来。





完全攻略

序章 预感

被青山绿水所包围的王城里一片喧哗，皇宫里正举行着庆祝魔王讨伐5周年的纪念比赛，距离魔王被打败已经5 年了，世界被和平的氛围所包围，虽然危险与痛苦还是存在的，但比起人们所得到的幸福来说，显得如此微不足道。

匆匆搭起的擂台上，纳吉老师正在指导着向他挑战的年轻人。深谙武术之道的他即便已经不年轻，但动作仍旧矫健，在打倒一个对手后，纳吉老师面带笑意地示意主人公上台来进行单独辅导。不过不要担心，跟随着纳吉老师的指令左挥右挥一会纪念比赛也就结束了，还顺便学会了人生的第一个必杀剑，将细小王城里所有的木罐子掏空并和老爹鲍德对话后就可以出城。

不过这区区的纪念比赛只是个开始，明天是主人公16岁的生日，按照惯例，他将要通过王室的试练以证明自己成为了一个独当一面的成人，好戏还在后面呢。

与纳吉老师对话，并学习基本挥剑动作和必杀剑

▼

发生剧情，剧情后出城

入手道具

やくそう、ちいさなメダル



Tips

战斗中按下2 键就可以发动必杀剑，发动必杀剑时要按照其指示作出动作，可不要冷静地坐在沙发上手都不举哦……本章没有什么可说的，只要注意把道具都捡了就行。

另外，从现在开始大概玩家们就会发现，挥剑时的判定稍微有一点问题，横砍经常被判定为斜砍，在之后对操作准确度要求越来越高的时候将会非常麻烦，让遥控器手柄正面一直保持向上会对判定的准确度有所帮助。

第一章 试练

王城中为了庆祝所燃放的烟火在城外也分外显眼，将夜色下的海滩衬托的分外阴沉，一个看起来很像鱼人的怪物静静站在海滩上，看起来似乎满腹心事。良久，鱼人终于向海水的深处走去，消失在水面之上……

今天终于到了主人公的16岁生日，和鲍德聊天之后就要前往皇宫接受成人试练，看来昨天才学会的必杀剑能派上用场了。

皇宫中最近笼罩着一点不安的迹象，女王不知道因为什么原因，都不愿意上朝和处理国事，甚至连身为儿子的王子也很少能见到她，一切事务只有由大臣代为处理，在这种情况下，即便还未成人的主人公都情不自禁开始担心起来。

“那你就去城外草原上的试练之洞穴磨练磨练，证明自己的能力吧。”大臣慈眉善目地笑了一笑，从他甚至都不叮咛一句小心的情况看来似乎没什么可担心的，自从魔王被打败了之后，想在辽阔的世界中找出来一个强大的魔物都不是件容易事，这可能也是战士们渐渐变得懒散起来的原因吧。

沿着草原一路翻草皮掏石块搜刮了些东西，终于到了入口处，守门的士兵还好心地送了3个草药给正要成为成人的年轻人。

山洞的尽头是一个穿着铠甲的骑士，将其打败之后这场试练便轻松地结束了。



进入王城与士兵对话

▼

与王子迪恩及大臣对话

▼

前往试练の洞窟

入手道具

王城中：やくそう、8G、30G、ふしぎなこな、ステテコパンツ

试练の洞：きのぼうし、キトンシールド

Tips

家里的大宝箱可以存钱，鉴于现在还没什么银子就不用存了，以后身上所带现金超过1000的话，在前往迷宫之前一定要存起来哦。

试练的洞穴没什么难度，不过因为其中的怪物“バブルスライム”会进行毒攻击，为了万无一失进去之前可以考虑先去道具店花10个大钱买个どくけしそう。草皮和石块下能找到很多东西，而且可以重复取得，一定不要漏过，最重要的当然是小徽章，如果在本章就可以收集齐3枚，立刻回城交换ごうりきのタネ，就可以打碎不能打碎的岩石了。

其中比较讨厌的怪物是草原上的恶作剧鼹鼠，会用铲子挖土投向我们，被击中会阻碍视线，用盾牌挡住即可，打死恶作剧鼹鼠有可能掉落うさぎのしっぽ。另一种比较有趣的独眼怪，使用刺的方式攻击它的眼睛有特效，如果用剑在它的眼前画圆圈它便会被催眠，但是清醒后会逃走，有兴趣的话不妨和它玩一玩。

洞中需要注意的是弓箭手，它们会躲在岩石后射箭攻击我方，经过一定时间还会逃走，只有锁定蓝色的点将箭打回去才能击中他们。

洞窟分叉处右边是正确的通路，左边有一个宝箱，装着“キトンシールド(盾)”。

BOSS战要点

等级	获得道具
EX	せかいじゅのしずく
S	雷の玉
A	铁矿石
B	魔物の骨

最后的BOSS试练の骑士很简单，在他攻击的时候举盾防御，待他被弹开露出破绽时迅速攻击便可胜利。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
试练の骑士	80	40	魔物の骨、破毒のリング(一定几率)

第二章 疑惑

回到皇宫里找到大臣，告知自己已经通过了试练的消息，本来成人仪式是由女王亲自主持的，但是在现在这个时候，想见到女王却不是件容易事，王子也不在皇宫里，看来也没有什么留下来的理由，不管怎么说，对于期待着早日变成可以独挡一面的大人的主人公来说，这次的成人礼实在是太冷清了一点，完全和这个会成为伟大勇者的少年不相仿。

相比而言，老爹倒是显露出了难得一见的体贴，推开家门之后，一桌冒着热腾腾热气的丰盛大餐正等着为少年庆祝胜利。正和老爹说到女王没有出现亲自褒奖的事时，王子突然来访，心事重重地谈到女王最近的样子很怪，今天不知道什么原因还突然去了エルヘイムの森，恳求老爹陪同他一起前往エルヘイムの森寻找女王，但老爹好像有什么心事拒绝了王子的请求，王子只好犹豫着离开了。

“果然还是不放心哪……”在王子踏出房门之后，老爹突然叹了一口气，“我想拜托你，陪着王子一起去森林保护他。”

追出门外后，王子居然还没有离开，正站在家门前的喷泉旁似乎在发愁些什么事，果然还是在为女王的事情而烦恼吧，看起来相当轻浮的王子没想到倒也是个孝顺的儿子啊。

エルヘイムの森原本是个平静的森林，5年前曾经和魔王战斗过的勇者们据说有几人在这里定居，享受闲暇时光。但是最近却出现了一批批具有威胁性的怪物，其中的山猪相当凶猛，也难怪王子想请老爹出马保驾护航。在森林的尽头坐落了一间木屋，女王正从木屋中缓缓走出，在她的脸上，带着一个从不曾见过的奇怪面具，主人公下意识地停住了脚步，定在路边的树丛中，不敢惊动看起来有点诡异的女王。

王子的心情似乎也同样，看起来，他也是第一次见到这幅场景，只能默不作声，任由女王这样离开。

“嘿，你们是什么人？”被尖尖的询问声吓了一跳，主人公连忙扭头望去，那是一个穿着黑色蓬蓬裙，装束十分哥特的美少女，似乎住在女王刚才前往的屋子里，为了不让对方怀疑赶紧通名道姓，顺便打探了一下关于女王的事。得知少女名叫塞迪亚，哥哥是上次讨伐魔物的勇者其中一员，而女王此行是来探望抱病在床的老战友。

尽管如此，女王的那个面具仍然让人为之担心，塞迪亚也深有同感，她似乎隐约对面具有一点印象，但又怎样都回忆不起来，于是决定和我们一起去皇宫里亲自询问女王。



Tips



这个迷宫里有两个岔路，为了宝箱还是都走一走吧，正确的走法是第一个岔路右转，第二个岔路左转。要注意的是有时候一个地方会出现两三个宝箱，我们只能选择打开一个，另一个宝箱则会消失，运气不好还会遇到乔装的宝箱怪，宝箱怪有一个将我方的HP降为1点的特技，相当麻烦，一定要防御住。

从这个迷宫开始，某些特定战斗中将会出现金属史莱姆乱入的情况，金属史莱姆跑得非常快，但是打死能得到10000点经验值，乃练级之宝物。

进入王城与大臣对话

▼

回家，王子进入发生事件

▼

出门在喷泉处找到王子并答应他的请求

▼

前往エルヘイムの森

入手道具

战利品にゃんちゃんこ、铁矿石、小さなメダル、120G



BOSS战要点

虽然这个BOSS看起来比较剽悍，而且速度也相当快，但打法相当简单。BOSS会连续使用拳头向四个角及中间攻击，具体攻击的方向可以从出拳预备动作中看出来，它会用拳头瞄准将要攻击的方向，防御，找到破绽后进攻，积极使用必杀剑，而且王子还会使用回复魔法，胜利非常容易。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
ゴーレム	320	180	铁矿石

评价	获得道具
EX	せかいじゅのしずく
S	冰の结晶
A	铁矿石
B	魔物の骨

第三章 假面



回到家里，本想和老爹说说今天遇到的古怪事，但塞迪亚却早就在家里等着我们了。她在皇宫里没能见到女王，但是又觉得面具中一定另有蹊跷，回忆起似乎在ブレイゲ山看到过类似的东西，最终还是决定事不宜迟，自己前去调查，理所当然，上了贼船的主人公和王子也是要一起跟着去的。

“真是个好姑娘啊……”塞迪亚因为去教会有事暂时告别后，老爹望着远去的背影感慨道，“你小子和你爹一样幸福，她就和你妈年轻时一样漂亮。”不管老爹的废话收拾收拾行囊，强化一下手里的剑后前往教会找到塞迪亚，塞迪亚问起应该怎么称呼主人公，还叫了几个绰号出来，随便选一个喜欢的名字吧。

ブレイゲ山的状态比森林更糟，水中、地面、甚至天空都出现了各种狂暴的怪物，真不知道女王到这里来打算做什么。在ブレイゲ山的悬崖上，两人遭遇了一只巨大的鸟形怪物，从它的口中得知了一个熟悉的名字——魔王，它正是被魔王支配而来的手下。

魔王终于再次蠢蠢欲动了，安宁和平的时光仅仅经过了五年，突如起来的意外难免让沉浸在幸福中的人惊慌失措，在几个今年不过15、6岁的少年心目中，曾经的魔王在人们心中留下的阴影还残留在童年记忆之中。

将魔王的手下打跑后，塞迪亚终于发现了自己一直耿耿于怀的事究竟是什么，在悬崖对面的高山上，一副在山腰上凿出的雕刻画吸引了两人的注意，那幅画描画着人类与魔王之间的战斗，而邪恶的魔王脸上，赫然带着和女王一样的面具。

最坏的事态是，女王已经被那个可能受到了魔王之力操纵的面具控制了，不管怎么样，还是先回到王城里和其他人商量一下吧。

入手道具

せかいじゅの叶、やくそう、战利品 わんこベスト、战利品 まもりのルビー、战利品 おなべのふた、ふしぎなこな

在自己的家和塞迪亚对话

▼

前往教会

▼

决定了名字之后，塞迪亚加入成为同伴

▼

前往ブレイゲ山

Tips

现在开始可以用福引き券去商店抽奖了，大家卯足了劲拼命摇吧。

迷宫第一个岔路转左边，第二个岔路走中间是前往BOSS处最快的路径，不过同样，为了拿战利品还是先绕路把其他的岔路走走再说。

路上的怪物中会出现爆弹岩，要尽早解决以免被爆炸伤到。桥上出现的奇美拉可以用剑将它们吐出的火焰打回攻击，在一定时间内没有消灭它们的话，就会咬断桥上的绳子使桥掉落，玩家则会回到上桥之前的地方。

BOSS战要点

BOSS主要有3种攻击方式，一是使用爪子直接连续攻击，在发动之前身体会冒出火焰，比较容易判明并及早做出防御，该攻击一共有5下之多，注意红点出现的地方提前用盾防御即可。

一是抓来一些怪物充当外援，此时是有攻击判定的，可以在外援怪物还没有落地的时候就第一时间将它们解决。

最后一种攻击方式是远距离使用魔法攻击，魔法攻击可以用剑打回去，对削弱BOSS的HP有很大的作用，该BOSS算是第一个比较麻烦的BOSS。不过不用担心，塞迪亚会积极使用盾牌巨大化的魔法，还会快速回复HP，所以没有什么后顾之忧，全力战斗吧，另外，如果决定塞迪亚的动作太慢了，还可以自己使用她的技能给自己加各种状态。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
サイレス	500	320	雷の玉

评价	获得道具
EX	せかいじゅのしずく
S	铁矿石×2
A	溶岩のかけら
B	铁矿石

第四章 牺牲



回到王城之后，塞迪亚第一时间赶去皇宫与大臣和王子商讨面具的事，但一名士兵慌慌张张冲进来通报，海边洞穴里突然出现了大批魔物，联想起ブレイゲ山的魔王手下，魔王的活动已经愈发密集起来了。对于这种危急事态老爹自然不会坐视不理，一点都不商量就决定拉着我们一起去讨伐魔物。

一路苦战到洞穴深处，一只蓝色的半鱼人形怪物向我们袭击而来，将它打败之后刚打算送它归西，塞迪亚突然跌跌撞撞地冲了过来阻止我们——那只怪物，其实是她的哥哥。

怪物翻身跳入水中逃走，地面留下了它挂在脖子上的项链，塞迪亚将项链紧紧地握在手中，向疑惑难解的众人讲述了这个难以置信的怪事。

大约在一年前，塞迪亚的哥哥突然生了一场怪病，久医不治，即便塞迪亚每天都在教堂中祈祷也无济于事，最终，所有人都放弃了，而塞迪亚的哥哥也变成了现在的模样，离开了所有人的视线，也离开了塞迪亚的生活，直到今天以怪物的身份出现。

但是老爹并不认为这只是一场怪病，见多识广的他想起了5年前被打倒的魔王，这个半鱼人的模样……和魔王是何等的相似，这一切，也许原因都在女王所带的那个面具上。



前往王城与士兵对话

▼

鲍德加入成为同伴

▼

前往海边洞窟

入手道具

雷の玉、冰の结晶、战利品 たまごのから、ちいさなメダル、せかいじゅの叶、ふしぎなこな、まほうのせいすい、战利品ドッグラー、溶岩のかけら

Tips

这个迷宫的前半部分是由木筏带着我们自行前进的，不用管它，只要专心对付出现的敌人即可，要小心的是老爹暂时还没学会回复魔法，是不会帮我们回复的，所以要随时注意HP，带上大量回复药是必不可少的……更麻烦的是从现在开始由于迷宫路程变长和敌人实力增加，盾牌很有可能被敌人打破，在适当的时候就用回复药回复盾牌的耐久度吧，这种情况下就别太省了，反正收支已经基本平衡。

当前进到一定距离后我们便要下船自己走动，岔路口选择的顺序是左→右→中。迷宫里没有什么特别难对付的敌人，注意防御即可，另外，蓝色的水母会回复HP，能先杀就杀光光，以免它老是在一边碍事。

BOSS战要点

这个BOSS和上个BOSS比较像，速度不俗，攻击模式也有3种：用脚连续飞踢、在远处发射冰之刃攻击、抓其他怪物充当外援。

飞踢可以用盾牌防御，BOSS发射的冰之刃可以用剑打回造成伤害，伤害值相当可观，至于抓来的怪物外援也没什么威胁力，多利用老爹的增加攻击力与防御力魔法战斗是很简单的。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
叹きの怪物	620	400	冰の结晶

评价	获得道具
EX	せかいじゅのしずく
S	冰の结晶
A	雷の玉
B	魔物の骨×2

第五章 决断

将海边洞穴的魔物暴动暂时阻止之后回到王城中，众人赶紧前往皇宫，但是女王陛下仍然不在皇宫里，大臣告诉众人女王已经去了镜之塔，为了弄清事情的真相当然要前去一探究竟了。和大臣对话便可以进入镜之塔，镜之塔正如其名一样，四周密布着镜子，走在漫长的台阶上，有种说不出的冰冷与不安感。



在镜之塔的最高层终于找到了女王，戴着那个古怪面具的女王在毫无生气的镜之塔中看起来更显得诡异，想起关于魔王的阴谋来，在王子、塞迪亚和父亲的鼓励下，主人公终于拔出剑将女王脸上的面具斩开。

随着面具的碎片落在地面，可怕的事情终于发生了，5年前被一群勇士讨伐的魔王带着得意的笑容出现在大家面前。原来魔王并没有死，5年前他只是被面具封印了而已，而现在，面具被斩开，封印已经解除，魔王带着自己的欲望与罪恶再度复活于世界之中。

在面具斩开后，恢复了神智的女王也告诉大家自己戴的面具不是魔王的面具，而是封印魔王的面具，破坏它也就等于释放魔王。事态的发展远远出乎大家的意料，但是现在既不能束手无策，也不能推卸责任，而是要毫不畏惧地面对它，这是所有人的想法。

一阵剧烈的地震突然传来，远处的山里，一座城堡轰然而起，它所散发出的混沌之力，将周围湛蓝的天空映成了一片污浊。

前往王城与大臣对话

▼

前往镜之塔

入手道具

オリハルコンのきじ、350G、350G

Tips

从本章开始，熟悉的特鲁尼克大叔终于出现了，他就在出城的那条路上，以后能买到不少好东西，不过可都不便宜。

本章的迷宫要从皇宫进入，之前最好先练练级，收集素材强化武器，准备好了再继续前进。迷宫里出现的石像怪ストーンマン会快速连续攻击5次，先是4个角，最后一击在正中，从预备动作可以看出它攻击的方向，只有将5次攻击全部挡住才能对其进行有效反击，预测好它的行动就很轻松可以对付，觉得麻烦的话可以使用必杀，不过它可不只一个，打起来相当麻烦。这个迷宫的宝箱比较多，岔路也相当多，一次不可能完全收干净，多来几次吧。想将剑打造成冰属性的玩家也要注意了，B级评价就可以得到冰の结晶的奖励哦，这里可是刷素材的好地方。

第一个岔路应该走左边，第二个岔路则不管左右最后都会到达一样的地方，到了道路尽头有一扇门，上面写着“镜の塔に来たりし者たちよ，勇气を持ちて　その身を空に……”，读完之后转身回去，会掉落到下层，之后走左边可以得到宝箱，中间则直接进入BOSS战。



BOSS战要点

BOSS身边由始至终都会跟着一群小恶魔，偶尔会用魔法对我们进行攻击，还会替BOSS回复HP，不过大部分时间它们都在后面，无法攻击，只有BOSS躲到后面回复HP的时候才会上来，此时可以攻击。



BOSS的攻击范围比较大，会使用武器横扫攻击，有3个红点，在HP降到一半以下后，更会连续横扫攻击两次，将盾牌已大化后可以轻松抵挡，防御之后就可以乘隙对其进行攻击。当BOSS回到后方回复HP时小恶魔便会跳到前面来，尽量快速地解决掉它们阻止BOSS回复，这场战斗需要一点耐心，注意HP回复和盾的磨损即可。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
アークデーモン	800	630	溶岩のかけら

评价	获得道具
EX	せかいじゅの叶
S	雷の玉
A	铁矿石×2
B	冰の结晶

第六章 秘力

没有封印面具的帮助是难以将复活的魔王打倒的，在纳吉老师的指引下，大家决定前往镜之世界，据说那里能找到修理面具的办法。

镜之世界是一个分不清东南西北和上下左右的地方，在如深渊般将人吸入的混沌空间中，只有一群又一群的怪物向着大家冲来，穿越了那个空间并通过镜之世界中力之守护者的考验，它终于将面具修复为原样，还送了一把破邪之剑给我们，在其中似乎隐藏着相当强大的力量……

和魔王进行战斗的准备，似乎已经作好了。



Tips

进入迷宫之前务必好好准备，推荐带上塞迪亚一起去，MP回复药和HP回复药要补充妥当，有钱的话最好能换一套好点的盔甲，否则可是会哭的。镜之世界是一个如同隧道一样的地方，玩家会被不断向里吸，不需要自己前进也没有任何岔路。

在此其间，一直会有各种怪物飞撞上来攻击我方，攻击力不低，而且我方一直处于战斗状态中。要注意的是，虽然攻击时会出现红点，但此时其实不用拿出盾牌防御，而是可以挥剑在怪物没有撞上来之前将它们全部斩杀的，这样便可以得到经验值并减少盾牌磨损度。

随着时间经过我方前进的速度会越来越快，要瞄准怪物的难度也随之增加，提前片刻挥剑可以提高击中率，在快到终点的时候就是最危险的地方，隧道的最后，会连续有3只金属史莱姆撞击过来（一共有3万点经验值……可以刷拉拉狂升级），不过被撞到的话HP损失也会相当惨重，HP比较少的塞迪亚甚至会立刻毙命，如果对自己没有自信，那么建议还是用盾牌防御算了，一点点经验值就忘记吧。

和女王对话，拿到"われた假面"

▶

前往镜之世界

BOSS战要点

力の守护者前期主要使用拳头和脚连续攻击我方，动作相当迅速，在HP下降到一半之后，还会手脚并用，使用盾牌变大的魔法可以完全防御它的攻击，当它在远处使用魔法时用剑砍回去即可。比较讨厌的是它会抓起同伴吸收MP，要迅速连砍它的手臂将同伴救下。

不过，不要看它似乎很强大的模样，其实只要你的手臂够强悍，它相当好摆平，因为它有一个很大的弱点——无法完全防御我们的进攻。当连续砍中力の守护者数剑后，它会举起双臂作出防御姿势，千万不要认为这时候砍它是白费劲而停止，坚持砍下去，它的两手臂之间（竖切）、腰部（横切）是弱点所在，连续砍中数剑将会强制取消它的下一步的攻击并将其击退，此后只要走过去继续如此循环便可。在这种战斗方式下必杀剑槽将会增长得非常之快，用乱砍阻止它的攻击，用必杀剑消磨它的HP便可轻松获胜。



BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
力の守护者	—	—	冰の结晶、战利品はじゃのつるぎ

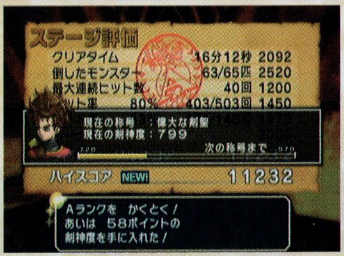
评价	获得道具
EX	せかいじゅの叶
S	冰の结晶
A	魔物の骨×2
B	雷の玉

第七章 炼狱

虽然得到了破邪之剑也修复了面具，但是大家还是一筹莫展，不知道接下来应该怎么办，所谓破邪之剑隐藏的巨大力量究竟指得是什么？

在老爹的提议下，我们去斗技场里找万事通纳吉老师，而纳吉老师果然知道关于破邪之剑的传说。破邪之剑是一把传说中的圣物，只有真正的勇者才有资格拥有它，在它的身上隐藏着巨大的力量，可以劈裂大地，斩开天空，这就是破邪之剑中蕴藏的必杀，魔鬼破斩。

在纳吉老师的训练下主人公学会了魔鬼破斩，这样终于可以斩开包围着魔王之城并阻止人们前进的熔岩之海了。



经过正被大火熊熊灼烧的エルヘイムの森，用剑劈开沸腾的熔岩之海，接下来，被黑暗与邪恶所笼罩的魔王之城就在眼前……

时隔五年，魔王再一次用自己的罪恶为世界带来灾厄，但是不管在什么时代，人们都不会真正被恐惧所击倒，因为勇气长存心中。

……最后一战即将展开。

剧情过后，前往纳吉老师处与其对话（装备破邪之剑）

▼

发生剧情，跟随纳吉的指示发动必杀剑

▼

回家与鲍德对话

▼

在家门前和迪恩对话，迪恩加入成为同伴

▼

前往エルヘルムの森

入手道具

まほうのせいすい、金块、せかいじゅの叶、ふしぎなこな、せかいじゅのしずく

Tips

和纳吉老师对话之前一定要装备上新得到的那把剑，不然他是不会理你的……（见剑眼开的老头子），学会必杀剑之后回家和老爹对话便可出城前往エルヘイムの森。

エルヘイムの森的怪物和以前的差不多，不过这次难度有所增加，体现在弓箭手会同时射箭上，将其击回的难度大有提升，而且射了几箭后弓箭手就会逃走，对最后的迷宫评价相当不利，一定要慎重对待。一路直走到尽头发现有一侧燃起了火焰，朝着有火焰的方向前进即可到达新的地图——熔岩之海。

毕竟是倒数第二个迷宫了，熔岩之海的怪物也是比较强的，推荐先把装备换成冰属性的剑，火属性的剑就别用了。迷宫中开始会遇到滚动的人形火焰怪物，会两个叠成罗汉状滚到我们面前，要抓紧时间在两次攻击之内将其消灭，否则它们的火焰魔法会比较麻烦。而其他的魔物攻击力也不弱，战斗耗时将比以前长得多。熔岩之海的地形比较简单，基本就是一条长长的直路走到底，其中有一次选择岔路，不管选择上下最后的结果都一样。

到了熔岩之海后如果道具不足还可以回去购买，再次回到熔岩之海就不用穿过森林而可以直接在地图上选择了，非常体贴。



BOSS战要点

BOSS的防御力和HP对于现在的我们来说确实高了一点，所以这一战将会比较考验耐力，好在BOSS的攻击并不是很具威胁性。开始的时候BOSS会用两种手段攻击，一是跳到近距离的地方进行物理攻击，用盾牌可以轻易防御；一是召唤岩石怪向我方投掷，将其打回去可造成不小的伤害（在攻击力这么低的时候，主要还是靠它了……）

受到一定伤害之后，BOSS的近距离攻击会变成使用武器连续3次进攻，远距离投掷攻击则有可能同时召唤多个岩石怪，此时要及时将岩石怪消灭，掌握了BOSS的行动规律后，剩下来就是拼时间的事了。



BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
トロルキング	1200	820	战利品 怒りのタトゥー+5

评价	获得道具
EX	せかいじゅの叶
S	金块
A	铁矿石×2
B	溶岩のかけら



鲍德

第八章 魔王



穿越魔王之城后来到最深处的房间，塞迪亚的哥哥正躺在地上，慢慢回复为人形，而魔王的真身也出现在了众人面前，发誓在沉睡了5年之后，要再次让全世界的人们梦想被吞噬，陷入黑暗与恐惧的深渊之中。

用尽全力与魔王搏斗，在它压迫的强大面前，所有人都为之颤抖，但是没有人有一丝的胆怯，勇气和爱，本来就是最强大的能力增幅器。

将面具戴在魔王的脸上，一阵光芒之后魔王变成了石像，向着石像挥出一剑，石像终于化成了一堆碎末，所有人都亲眼目睹了魔王的死亡，从这一刻开始，整个大陆将重新回归人们所热爱的和平。

感知到了魔王的死亡后，仅仅一瞬间，魔王之城也开始迅速坍塌，在逃走的时候，封印魔王的面具就像是被宿命所召唤一样，落入了一片岩浆之中。

王城中为了庆祝所燃放的烟火在城外也分外显眼，将夜色下的海滩衬托的分外阴沉，终于回复人形的塞迪亚的哥哥静静坐在岩石上，看起来似乎满腹心事……对于在过去的几年中曾做过的事，善良的青年感到非常愧疚，就算是因为魔王作祟而身不由己，他也无法由衷地原谅自己。

就像是为了打消他的疑惑一样，塞迪亚微笑着走过来，将自己珍藏的项链还给他，看着大家微笑的脸，曾经被魔王所操纵的青年终于释然，放下了自己的心防，真正面对自己和家人。

推开皇宫阳台的门，城墙下聚集着难以计数的镇民，为魔王的消失而庆祝，他们的眼中闪烁着光芒，充满感激的目光注视着勇者们。

不要怀疑，取出你的剑来，将它高高举起，冒险已经结束了，这就是16岁成人礼的终结。



入手道具

战利品 プラチナヘッド、战利品 勇者の盾、パンドラボックス、ちいさなメダル、ふしぎなこな、せかいじゅの叶

Tips

通过熔岩之海后可以选择直接前往魔王之城或先回去准备，当然是先回去准备了，能强化的统统强化，盾牌盔甲能买最好的就买最好的，多带上一些盾牌耐久度回复药就可以去找魔王算账了，顺便提一下，如果在BOSS战中不幸落败的话，下次挑战可以省去前面的迷宫，选择从BOSS战直接开始，相当方便。

迷宫中岔路比较多，都有不错的道具可以拿，一定要全部入手，之前游戏中曾经出现的BOSS在迷宫中也会以杂兵的身分出现，不要被它们欺负了。

在迷宫的后半部分还要和小BOSS独眼石像战斗，只要遵守蓝色光点打回去，红色光点用盾防的原则便可轻松获胜。

魔王城的路也不是很难认，岔路不多，第一个岔路向左，第二个岔路向左，第三个岔路直走便可见到BOSS，不过都已经是最后了，宝箱里都是好东西，还是建议先逛一逛魔王城把东西拿得差不多，顺便练练级，熟悉一下怪物分布，之后直接回城，补充物品再次挑战魔王城比较适合。



BOSS战要点

魔王一共有两种形态，第一种形态相当容易对付，只要好好防御反击便可，真正的麻烦是第二种形态。

经过变身之后的魔王是不显示HP槽的，在打到最后弹尽粮绝时确实能造成一定的心理压力，这个形态的BOSS手中的盾可以打破，而攻击除了直接用脚踩之外都很有威胁性，还会将同伴抢走举起来造成伤害，需要用剑砍他的手臂救下同伴。

其中最为麻烦的莫过于可以到处游走的快速旋转攻击，需要我们用盾紧跟着走势防御，将BOSS的HP消耗到一定程度后，还会有根据这招演化的光束攻击，从BOSS处射出两条快速游走的光束攻击我方，这两招对盾牌的耐久度都有很大的消耗，基本防御两次盾牌就废了，所以一定要多带盾牌修复药。

除此之外，BOSS也会发动必杀剑攻击，攻击力相当之高，大约会伤害我方200点HP，要阻止必杀剑可以快速砍魔王脑袋上的能量球削减其能量，也可在魔王准备使用必杀剑的时候提前使用必杀剑。这将是一场漫长的战斗，慢慢享受吧。

BOSS	EXP	GOLD	掉落道具
魔王ジェイム	0	0	オリハルコン

评价	获得道具
EX	オリハルコン
S	金块
A	金块
B	魔物の骨×3



通关之后

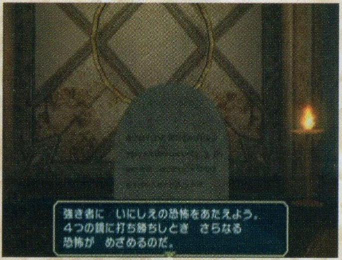
在打倒魔王之后读取存档进入游戏，老爹会提示说王城里的石版那里有4个镜子可以挑战，前往地图右上方那个都是墓碑的洞里，就能看到4个镜子了。4个镜子里各有一个隐藏BOSS，将4个隐藏BOSS都打倒后便可挑战最后的隐藏BOSS龙皇帝バルグディス。

打倒隐藏BOSS会得到大量的奖励和战利品，还有两把无法买到的剑，一定不能错过。

二周目

一周目通关后存档，存档上会出现五角星的标记，此时读取该存档进入游戏，所有道具及装备会继承打倒最终BOSS后的记录，并可正常进行游戏，可以前往任何一个迷宫，可自由强化武器，甚至挑战最终BOSS以完成自己的收集目标。

除此之外，我们还可以向四个隐藏BOSS挑战，将四个隐藏BOSS打倒后可以挑战龙皇帝バルグディス，打倒龙皇帝バルグディス后掉落的“オリハルコンの棒”是锻造“王者の剑ゴージャス”的材料，不过要注意的是，如果剑神值没有达到挑战隐藏BOSS所需的数值是不能挑战的。



隐藏BOSS

キラーアーマーズ

必要剑神值100
战利品：1750EXP、1580G、古びたつるぎ



又简单又不简单的隐藏BOSS……说简单是因为这场BOSS战就是由两个升级版试练骑士+一只会回复的史莱姆组成的，分开看没一个难对付，但是合在一起还真会弄得人手忙脚乱。两个试练骑士的速度非常快，会不时冲上前进行攻击，而且两人的攻击连续性强，破绽很小，还会彼此给对方掩护，一不小心就会被他们抓住机会连砍几刀。

除了以防御为主，攻击敌人破绽的战术之外，推荐带上鲍德让其使用攻击魔法连续攻击将敌人迅速解决，可以减少时间的浪费，一有机会就发动必杀剑吧，另外，让盾牌变大的魔法也是一定要有的

等级EX入手心得

命中率100%，防御成功率90%以上，当敌人剩余HP为2/3时使用“王者の一击”（在得到“王者の剑ゴージャス”的前提下），此后剩下的HP差不多一击也就搞定了。

等级	奖励道具
EX	オリハルコン
S	金块
A	金块
B	溶岩のかけら×2



迪恩

ゲモン

必要剑神值340
战利品：1380EXP、1220G、ひかりのよろい

很简单的隐藏BOSS，它会用非常快的速度发起接近连续攻击，不过只要用巨大化的盾牌即可完全防御，此外，它还会在远方向我们发射魔法球，由于其靠近我们的几率不是很高，将魔法球反击回去是对它进行伤害的主要手段。前期的魔法球是一次一个，速度较快，当HP受到一定伤害之后BOSS便会发狂，一次发射多个魔法球，这就比较考验技巧了，也可以发动必杀剑将其全部打回去。



等级EX入手心得

最初BOSS将使用单发的连续接近攻击，较容易防御，此后的连续魔法球对我们的控制力还是有一定考验的，建议在确保万无一失的情况下才出手将其击回，其他时候安心防御，万一魔法球太多就发动必杀剑。命中100%且防御成功率100%的情况下可轻易突破2万分。

等级	奖励道具
EX	せかいじゅの叶
S	金块
A	金块
B	冰の结晶×2

メタルキング

必要剑神值520
战利品：15010EXP、240G、メタルキングヘルム，得到B或B以上评价可以获得3枚小徽章

根据系列惯例，该BOSS的HP一共只有12点，它不会攻击我们，但是回避率奇高，25秒之类无法将其击倒便会逃跑，经验值和道具也就浮云了，金属史莱姆王会不停在画面中来回穿梭，非常难打到，不过我们还有其他办法。

使用普通武器攻击它伤害值为1点，使用メタルキングの剑攻击伤害值为2点，使用メタルキングの剑并让鲍德吟唱バイキルド增加攻击力甚至可以使伤害值增加到3点。等金属史莱姆王靠近之后连续迅速横砍，当它准备离开前还会掉下皇冠，会回来取回，这是我们最后一次可以攻击它的机会，一定要牢牢抓住。



等级EX入手心得

装备上“メタルキングの剑”，带上鲍德，对金属史莱姆王快速连续横斩，只要达到5HIT，在25秒之内打倒金属史莱姆王，并且没有一回挥剑落空就可以得到等级EX评价。

等级	奖励道具
EX	せかいじゅの叶
S	プラチナメタル
A	金块
B	ちいさなメダル×3

アトラス

必要剑神值780
战利品：2000EXP、1800G、ごうけつの腕轮

没什么难度的隐藏BOSS，不过它身边的两个小恶魔会使用缩小盾牌的魔法，暂时不用去关心小恶魔们专心对BOSS攻击。该BOSS在HP减少到一定程度后就会退到远处用魔法进行攻击，大部分可以直接击回，不过也有些是红色的，不要一时疏忽被阴了，当其HP不剩下多少时，以必杀剑给其最后一击吧。



等级	奖励道具
EX	プラチナメタル
S	金块
A	金块
B	雷の玉×2

龙皇帝バルグディス

必要剑神值1000
战利品：4800EXP、50G、オリハルコンの棒



龙皇帝バルグディス是最强的隐藏BOSS，其实实力也就一般般，不过由于它会复活，本战所耗费的时间将比较长，在战斗开始之前，作好战前准备，以防万一将“魔法の圣水”和“世界树の叶”都带上，装备使必杀剑累积槽速度翻倍的“さくら吹雪のタトゥー”，最好还能拥有“每次战斗开始时必杀剑槽80%或50%”的特技。

龙皇帝バルグディス有三个脑袋，从右到左分别会使用冰（不可击回）、火（不可击回）、火（可击回）属性魔法对我们进行攻击，开始我们要按顺序分别和它的三个脑袋战斗，左右两个脑袋由于攻击比较容易躲避还算简单，中间的脑袋攻击范围相当就大了，一定要小心。将三个脑袋都打倒之后BOSS便会复活，开始第二次战斗。

第二次的战斗中我们将正面面对BOSS，它的三个脑袋会连续进攻，场面非常火爆，盾牌巨大化的魔法要多多使用，该BOSS比较好的一点就是体积太大了，不管怎么用剑砍都能砍中，必杀剑槽升得相当之快，一定要多用必杀剑招呼它提高攻击效率，必杀剑“ドラゴンブレイク”对其也是有效的。

等级EX入手心得

在和中间的脑袋战斗时要小心被举起来的一招，这招发动时向BOSS挥剑有可能无法打中，击碎我们命中率100%的打算。

等级	奖励道具
EX	プラチナメタル
S	オリハルコン
A	オリハルコン
B	せかいじゅのしずく

你所不知道的小秘密

★在游戏结束的ED画面中，挥动遥控器手柄可以将照片斩开。

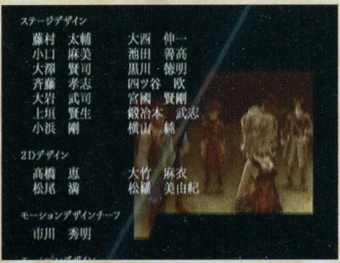
★ダーツdeキャッチ简单高分法：在进行迷你游戏中的“ダーツdeキャッチ”时，有一个非常简单的方法可以取得高分，当弓箭射向自己并出现蓝色的点时，按下Home键停止，此后找到蓝色中间的位置再返回游戏，即可简单获得高分，有耐心的人可以刷出不少好东西。

★使用魔鬼破斩攻击了スペクテット之后，之后怎么攻击也无法打倒它了。

★如果在最终BOSS将同伴抓走的瞬间发动必杀剑攻击，那此后不管攻击多少回也无法打倒BOSS了……

★在酒场的揭示板上，可以确认自己挑战各个迷宫的成绩。

★はじゃのつるぎ入手方法：在游戏通关之后，确保自己没有带着“はじゃのつるぎ”，前往第6章的BOSS处将其打倒便可得到战利品“はじゃのつるぎ”，这把剑可以强化为“てんくうのつるぎ”、“龙神王のつるぎ”和“王者の剑”，非常好用。







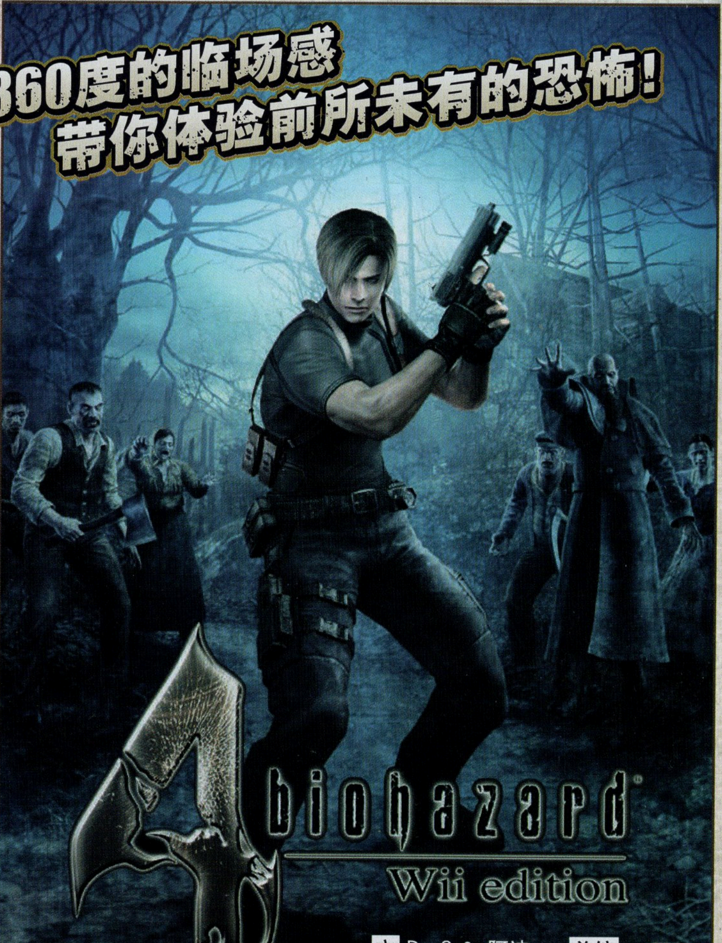
我们已经忘了，上次体验如此真实的恐怖感是在什么时候。

《生化危机1》问世时，我们为那僵尸的回眸感到恐怖；《生化危机2》问世时，我们为游弋在天花板上的舔食者感到恐怖；《生化危机3》问世时，我们为无所不在的追踪者感到恐怖；《生化危机4》问世时，我们为那身陷囹圄的恐慌感到恐怖。恐怖，是时刻伴随着"《生化危机》系列"的协奏曲。

然而，如果你觉得自己已经玩腻了NGC及PS2的《生化危机4》，从而对Wii上发售的本作失去兴趣的话，那么你便大错特错了。相信我，你会因此而错过一款绝妙的作品。就像《生化危机4》的操作方式颠覆了系列的传统一样，Wii独有的动作感应瞄准设定也同样开创了一个系列的新纪元，这种爽快的感觉也绝对是绝无仅有的——当你在小屋里被村民们包围后狂摆双节棍挣扎时，当你晃动双节棍避开划空而至的飞刀时，当你紧按AB两键格挡住克劳撒突袭而来的匕首时……

告诉我，在那一刻，这与你自己在亲身主演一部电影有什么区别？

360度的临场感 带你体验前所未有的恐怖！



文 D・S & 阿迪　美编 一刀

生化危机4 Wii版	Capcom	ACT
Wii ResidentEvil4 Wii Edition		美版
2007年6月19日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统解析



基本动作

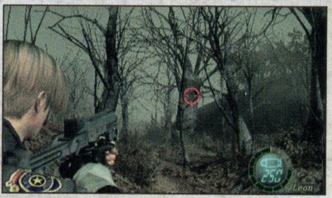
综述

由于本作改为了第三人称追尾视点，故此系列的老玩家可能需要一段时间来适应。游戏中的许多操作如上弹等都是只能在游戏进行中完成的，这点请大家尤为注意，时刻注意保持自己的弹药残量是否足以应付敌人的突袭。平时记得多用十字键观察周围的情况，因为本作里的敌人是可能从任何意想不到的地方向你悄然逼近的。

挥刀

匕首的威力在本作中得以大幅强化，在初期及一些特殊的BOSS战中都可作为我们的强力武器。我们也同样可以利用匕首破坏一些木箱及锁头来节省弹药——要知道，一周目时弹药可是弥足珍贵的。

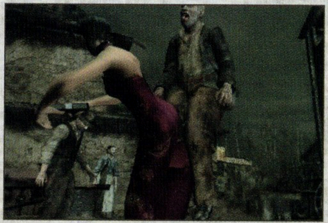
射击



本作的射击系统也极具革命性，你只需在按下B键的同时移动遥控器手柄瞄准射击即可，很像光枪游戏。瞄准框通常在屏幕上显示出的颜色是绿色，一旦你锁定敌人后则变为红色，通过颜色的变化我们能够很容易判定出瞄准的物体是否可以射击，从而由此判断出一些不明物品是否可以破坏。

飞踢

将敌人打至抱头或跪地状态时，



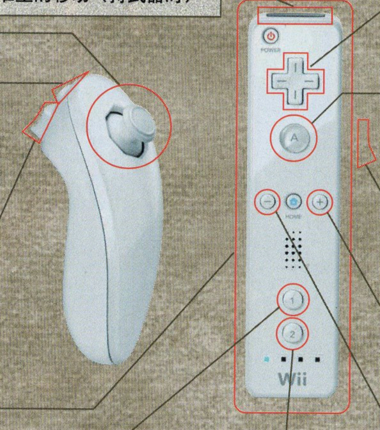
走上前去按A键即可使出攻击范围颇广的飞踢，这招使用时主角全身无敌，且有一定概率一击必杀，同时还能顺带击退身边的全部敌人，可说是既强力又实用的技巧，一定要熟练掌握。顺带一提，飞踢在中期对付城堡敌人时则会变为德式倒桥摔。

QTE

这是一个考验玩家反应的有趣系统，你要根据画面提示迅速作出相应判断（晃动手柄或AB齐按）才能度过难关，许多机关陷阱及敌人的攻击均可藉此闪避。不过QTE的出现可是随时随地的，甚至剧情动画中也不乏众多高难度的即死QTE，故此你在游戏中得时刻全神贯注才行。



基本操作详解



摇杆
角色的移动
光标的移动

C键
持刀状态
◆按住C+A键为刀击
狙击模式下镜头拉远

Z键
跑、180度转身
◆跑：摇杆↑+Z
◆180度转身：摇杆↓+Z
狙击模式下镜头推近

晃动遥控器手柄
◆非持枪状态下"刀击"
◆持枪状态下"装弹"
◆持刀状态下"刀击"

遥控器手柄指示器
准星的移动（持武器时）

1键
打开地图

2键
打开选项菜单

十字键
视点的移动
持武器状态中装弹

A键
动作、攻击、决定
◆在各种情况下的动作决定
◆按住B键+A键为攻击

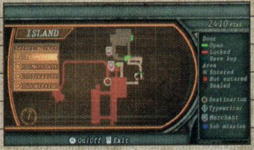
B键
持武器、项目取消
◆按住B键+A键为攻击

+键
对阿什莉发出"跟随"或"待机"指令

-键
打开状态画面
跳过剧情

地图解说

Open	可以通过的门
Locked	被锁住的门
Have key	已得到钥匙但还未被打开的门
Entered	已经去过的区域
Not entered	还未到达的区域
Sealed	无法再进入的区域
Destinstion	此时的目的地
Typewriter	打字机，也就是存盘点
Merchant	商人所在地
Sub mission	副任务，只在 1-1 出现的迷你游戏
Treasure	宝物，需要向商人购买藏宝图才可以看到



道具系统

道具栏

■游戏中的道具栏是有一定格数的，满了之后便不能再往里装东西，需要先将不用的道具扔掉才可以（方法为在物品上选择“discard”）。但扔掉的道具将就此永远消失，丢弃前请慎重。道具箱可以随着游戏不断进行而购买升级，最大可扩充到 8 × 15 格。

■许多药品道具可以通过组合来增强效果及节省空间，组合的方法为在物品上选择“combine”，或是直接按＋键将物品拾起后放到其他要组合的物品上面。注意一些武器的附属品（如





狙击镜等）刚刚购买后是不具效果的，要先将其组合在武器上才可以。

■当一些物品由于横竖置的问题而无法放入道具栏时，我们可以通过旋转该物品（C、Z 键）来解决这个问题。

■剧情道具及贵重品是不占用道具栏空间的，我们可以在“Keys Treasure”一栏中找到它们。本作中的剧情道具不需手动调启，只要你靠近恰当地点按 A 键即可自动使用。

■建议将较常用的武器从左上角依次排列，如手枪、霰弹枪、狙击枪这个顺序，这样来回切换武器时会非常快捷，节省许多时间。

回复道具

■药草



药草共分三种：绿、红、黄。红草是增强绿草效果的，而黄草则能提升角色的体力上限，二者都不能单独使用，而要先和绿草组合，其组合功效如右表：

组合	效果
绿草	体力回复（小）
绿草＋绿草	体力回复（中）
绿草＋绿草＋绿草	体力全回复
绿草＋黄草	体力回复（小）＋体力上限提升
绿草＋红草	体力全回复
绿草＋红草＋黄草	体力全回复＋体力上限提升

■鸡蛋

鸡蛋也分三种：白、褐、金。白色鸡蛋可以回复少量体力，褐色鸡蛋可以回复中量体力，金色鸡蛋可以回复全部体力。不过考虑到金蛋能够卖到3000元/个的价格，建议玩家还是将其卖掉吧。与药草不同的是，鸡蛋还可以装备在手中作为武器投掷使用，对于一些 HP 只有 1 的敌人（如城堡前的卡车司机、火箭炮兵）还是具有一击必杀效果的。（笑）

■鱼

鱼同样分为三种体型，回复效果依次递增。但由于其要占用大量的道具格（L 体型的鱼几乎与火箭炮相当），故此强烈不建议随身携带，还是能吃就吃能卖就卖吧。

■急救喷剂

系列传统道具，可以回复全部体力，当你身上药品不足时还可以从商人那里以 5000 元/个的价格购入。

贵重品

■贵重品通常隐藏在地图的一些偏僻角落（如树上或隐藏通道里），第一次玩时最好先向商人购买藏宝图来确定它们潜藏的位置，有“☆”标记的即是，取得宝物后该处会出现一个白色的“×”，非常直观。



■贵重品的惟一用途便是卖钱，所以取得后不必收藏作纪念，该出手时就出手。但需要注意的是一些贵重品是需要与其他饰件组合（combine）后才能卖出高价的，不要急于出售，它们分别是咖啡壶（三色猫眼石）、面具（三色宝石）、蝶灯（三色羽翼）、招财猫（三色钻石）以及王冠（宝玉＋纹章）。

协力系统

■当里昂从教堂救出阿什莉后，这款游戏的特色才刚刚全部展现出来。其实与其说这是“协力系统”，不如说是“拖油瓶系统”更为恰当，从此以后你不但要跑躲砍射，还要随时照顾阿什莉的安危，岂是一个烦字了得。

■阿什莉的体力非常低（里昂血量表右上方即是），受到大威力攻击时通常凶多吉少，所以当她在你身边时你就无法再像一样自恃闪躲功夫了得而在人群中上演凌波微步，那样阿什莉只会死得很难看，游戏也会随时 Gameover。

■里昂的任何攻击对阿什莉都具有一击必杀效果，所以战斗时千万别误伤这小丫头。

■按下＋键可令阿什莉在原地待机（wait），再按一下即可取消（follow me），利用这个设定当面对敌群时可以让阿什莉离得稍远些以免被波及，不过千万别离得太远，否则她会被敌人抓走，当她被带离这个作战区域时，游戏一样会 Over。

■阿什莉加入后，一些以前无法进入的区域就能开启了，里昂可以把她驮在肩上撑过去开门，也可以让她从门下的缝隙中钻进去。



■某些区域有很大的铁箱，带着阿什莉靠近后按＋键即可让其藏身其中，绝对安全。

■有时阿什莉会指示出一些可以利用的机关位置，要随时注意她的提示。

武器商人

■对于主角里昂而言，这个无处不在的奸商其实用性远高于远水解不了近渴的美国总统，它可以为我们提供买卖武器道具以及升级改造武器等无数服务。不过商人可是非常脆弱的，你可千万不要因“Not enough money”被拒绝后而怀恨开枪报复——那样一来这个区域就永远不会再有武器商人了。



■改造武器时，提升弹数上限可以同时将弹药补满，所以大家不妨等武器弹药从枪膛中清光后再来改造，这样可以省下大批弹药。

■火箭炮是商人出售的最强武器，3 万块一把，用完即弃，基本可以秒杀一切敌人，当你遇到实在打不过的BOSS时不妨就咬咬牙买上一把轰过去吧，反正之后获得的报酬基本也能满足盈亏平衡了。



武器一览

俗话说得好，工欲善其事，必先利其器。对于独闯龙潭的帅哥里昂而言，单凭那一把初始的Handgun充其量也只能混过电锯大叔而已，绝对挺不到四肢健全地参见教主赛德勒，好在游戏中的奸商为我们准备了充裕的军火库以供挑选，而如何购买升级这些武器便是我们接下来要讨论的话题。

游戏中的武器性能最多被细分为4个单项，分别是Firepower（火力）、Fire Speed（射速）、Reload Speed（上弹速度）、Capacity（装弹数）。这几个单项都可以单独升级，而当一把武器的全部项目都升到最高级后，就会出现特殊的专有升级项，它往往是对武器的最大弱点进行彻底改造，所需的投资也相当可观……

※下文表格中的“射速”及“上弹速度”的单位均是秒。

1.普通手枪类

普通手枪是与玩家最亲密的贴身伴侣，由于子弹易获且廉价，它几乎被应用在所有领域：击碎门锁、打掉贵重品、狙击机关、试探不箱里是否有蛇……如果说有什么武器堪称是玩家的左膀右臂，那么则非普通手枪莫属。

Handgun

购买价格 8000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	1.0	0.47	1.73	10
最高级别	2.0	0.33	0.87	25

特殊升级项 会心一击率×5【价格：57000】

评析 初始配备的“原装”手枪，各项能力中规中矩，不过经特殊升级后锐增的四倍爆头率使其一跃成为最好用的手枪之一。对于一周目普遍经济拮据的初学者而言，不妨就用这把枪老老实实地一路打到尾吧。



推荐指数 ★★★★☆

Punisher

购买价格 20000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	0.9	0.47	1.70	10
最高级别	1.9	0.33	0.83	28

特殊升级项 贯穿能力×5【价格：40000】

评析 完成初始部分的迷你游戏（击碎10个蓝牌）后也可去武器商人处免费领取，除了对付持盾敌人有奇效外在其他情况下实用度不高，因为敌人密集聚集在一条直线上的情况太少了，而且那种时候我们的首选也应当是霰弹枪或狙击枪。



推荐指数 ★★☆☆☆

Red9

购买价格 14000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	1.6	0.53	2.37	8
最高级别	3.7	0.40	1.67	22

特殊升级项 火力提升至6.5【价格：80000】

评析 不要被“匣子炮”雄浑的射击声及强大的火力数据唬住，其实这只是一把高不成低不就的尴尬产物。虽然单发攻击力看似巨大，但如果不升级特殊项的话你几乎完全体会不到它的火力有多出众，而当你能把它改造到顶的时候基本就已经快到二周目了；此外，庞大的体积与必配的减震托使其相比其他手枪而言要多占去2倍的道具栏空间，实在是太过奢侈；最后，对于一把常备手枪而言，它最致命的缺点就是——上弹太慢了。



推荐指数 ★☆☆☆☆

Blacktail

购买价格 24000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	1.6	0.47	1.70	15
最高级别	3.2	0.27	0.83	35

特殊升级项 火力提升至4.5【价格：80000】

评析 巨大的火力，流星般的射速，庞大的弹药匣，帅气的外形……你几乎找不到拒绝这把手枪的理由。如果你厌倦了自带的Handgun的话，那就首选这把黑色的迷你死神吧，相信我，没错的。



推荐指数 ★★★★★

Matilda

购买价格 70000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	1.5	0.47	1.73	15
最高级别	2.5	0.47	0.87	30

特殊升级项 装弹数提升至100【价格：35000】

评析 通关一次后才能获得的三连发手枪，能连射子弹是其最大特点（玩家可通过控制按键力度来调整射出的子弹颗数），不过“占地面积”颇广，而且二周目下的强力武器数不胜数，这个手枪只能算是华而不实，买来随便玩玩后就可以丢掉了，不过对《生化危机2》有怀旧情绪的玩家不妨留一留——是的，就是里面那一把，只是加装了枪托。



推荐指数 ★★☆☆☆

2.大威力手枪类

在之前的系列作品中此类手枪通常被统称为“麦林手枪”，其强劲的火力与夸张的后坐力是其最大特点，基本可以通吃大小BOSS，但缺点是弹药稀少，要节约使用。

Broken Butterfly

购买价格 38000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	13.0	0.70	3.67	6
最高级别	28.0	0.70	2.33	12

特殊升级项 火力提升至50.0【价格：150000】

评析 在常规武器中拥有最高级别的攻击力（需特殊升级），入手较早（且能免费获得），这两点均是我们需要充分考虑的优势理由，但其缓慢的上弹速度是最大缺陷，可谓毁誉参半。是将其一口气升满，还是等到后期换成全面平均的Killer7？悉随君便。但无论如何，一把大威力手枪是你的道具栏中不可或缺的武器装备。



推荐指数 ★★★★☆

Killer7

购买价格 77700

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	25.0	0.70	1.83	7
最高级别	35.0	0.70	0.93	14

评析 大概是为了照顾武器的平衡性，此枪并没有特殊升级项，但硬派的外形与全面的性能已经足以令人对其垂涎三尺了。要知道，威斯克之所以能够在佣兵模式中威风八面，很大程度上就是因为他拥有这把人挡杀人佛挡杀佛的Killer7。



推荐指数 ★★★★☆

Handcannon

购买价格 0

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	30	1.17	3.67	3
最高级别	60	1.17	1.83	10

特殊升级项 火力提升至99.9且弹药无限【价格：200000】

评析 佣兵模式全角色全关卡五星评价全破后才能拿到的究极奖励武器，“手炮”这个别名实在再贴切不过了，除了少数几个大BOSS外，几乎所有敌人都会被这把巨无霸一枪轰得渣滓都不剩。“嘿，你要用这枪去猎大象么？”——当你第一次拿到这把手枪时，武器商人的打趣还真是生动形象。



推荐指数 ★★★★★

3.霰弹枪类

当一大群敌人并排向你发起冲锋时，除了手雷之外，应付这种情况的最好武器显然就是霰弹枪。霰弹枪无疑是本作中最刺激爽快的武器之一，当你需要和成群的敌人近身肉搏时（譬如小屋御敌那段），拎着霰弹枪冲着敌人头颅轰出的片片骨肉血沫足以令你的肾上腺素分泌到失调。此外，霰弹枪同时也是破盾的利器，不可不备。

Shotgun

购买价格 20000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	4.0	1.53	3.03	6
最高级别	8.0	1.53	1.67	18

特殊升级项 火力不因距离变远而减轻【价格：40000】

评析 看外形就知道，这把乡下猎枪只是我们的过渡用品，我们充其量只用为它改改装弹数，等到城堡后有新武器供选择时就可以随手扔了。



推荐指数 ★☆☆☆☆

Riot Gun

购买价格 32000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	5.0	1.53	3.03	7
最高级别	8.0	1.53	1.67	17

特殊升级项 火力提升至10.0【价格：120000】

评析 虽然单就外形而言是最帅气的霰弹枪，但威力与装弹数都实在令人难以满意，而且特殊升级项实在是太亏了——12万的资金只能让火力提升两点，实在是得不偿失。如果你不打算走美形路线的话，还是不要把钱浪费在这款武器上吧。



推荐指数 ★★☆☆☆

Striker

购买价格 43000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	6.0	1.10	3.00	12
最高级别	12.0	1.10	1.67	28

特殊升级项 装弹数提升至100【价格：60000】

评析 占用道具栏相对较少、射速快、弹匣储备量丰富……Striker的优点简直数不胜数，最夸张的还是它的特殊升级项，装弹数居然能够如此大大犯规！而且只需花费6万块钱！说实在的，单为这100发弹药花6万都不冤。



推荐指数 ★★★★★

4.狙击枪类

没有什么武器比狙击枪更重要了，游戏中的许多难点关卡都需要一手好枪法才能顺利度过，尤其是后期的超级宿主更是只有配了红外镜的狙击枪才能有效对付，所以不要心疼狙击枪那高昂的售价及改造费用了，去做一个沉默的狙击手吧！

Rifle

购买价格 12000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	4.0	2.73	4.00	5
最高级别	12.0	2.73	2.33	18

特殊升级项 火力提升至 18.0【价格：80000】

评析 与 Shotgun 同样是初期的过渡武器，慢得惊人的



射速与上弹速度极大地制约了玩家的发挥，你只需用它来体验一下初次狙击的感觉并适当改改装弹数就可以了，等到城堡后即可毫不犹豫地鸟枪换炮。

推荐指数 ★☆☆☆☆

Rifle(Semi-Auto)

购买价格 35000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	7.0	1.83	2.33	10
最高级别	15.0	1.83	1.33	24

特殊升级项 射速提升至 0.80【价格：80000】

评析 无论在几周目下都值得充分信赖的强力武器，各项性能指标均堪称完美，尤其是经特殊升级后大幅提升的射速，足以让你



体会到连续狙杀的无比快感。使用狙击枪的时候个人建议通常不要装备狙击镜，这样可以令你更方便快捷地锁定目标。（一些距离极远的敌人除外）

推荐指数 ★★★★★

5.冲锋枪类

很多人都认为 TMP 冲锋枪没有什么作用，故此从来不买，捡到弹药就拿去卖钱，这其实是一个误区。冲锋枪不但对许多BOSS和怪物都具有特效（如巨人和怪虫），还能在一些特殊场合起到巨大作用，譬如村子末尾的缆车之战及古堡地下的矿车之战——尤其是后者，如果你枪法熟练的话，甚至从头至尾不会有一个敌人能有机会跳进车里。

TMP

购买价格 10000

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	0.4	0.10	2.37	30
最高级别	1.2	0.10	1.17	250

特殊升级项 火力提升至 1.8【价格：100000】

评析 购买后先别忘了加固枪托，TMP初期效果不大，只是手枪弹药不足时的替代品，后期火力及装弹数逐渐提



升后才能体现出其效果。用它来打掉一些闪光的贵重品和下陷的天花板机关也很方便。再者则是TMP的举枪瞄准速度很快，用来应付小狗花园和怪虫巢穴实在再适合不过了。

推荐指数 ★★★★☆

Chicago Typewriter

购买价格 1000000

火力	射速	上弹速度	装弹数
10.0	0.10	2.83	∞

评析 将艾达模式打通后为里昂篇追加的超强力装备，通称“芝加哥打字机”，强大的火力加上密集的连射可以



应对除狙击外的所有场合，配合黑手党装后简直是拉风摆酷的不二之选。不过使用此枪惟一的负面影响就是会大大降低关卡评价中的命中率……而且一百万的价格也不是小数目，如果不想靠卖武器来拆东墙补西墙的话，我们通常得乖乖等到二周目后期甚至三周目以上才能入手。

推荐指数 ★★★★★

6.特殊武器类

这里收录的都是一些非常规武器，鉴于使用方法上的天差地异，我们实在难以对其有一个统一的概括。总之，只要记住，这些武器都是你平常摆弄不到的就对了。

Mine Thrower

购买价格 9800

	火力	射速	上弹速度	装弹数
初始级别	2.0	1.33	3.43	5
最高级别	6.0	1.33	2.57	10

特殊升级项 追加自动跟踪功能【价格：30000】

评析 由于实用性实在太低，此枪的价格在三个版本中一跌再跌，现在则沦落到了一万块以下的甩卖线。虽然此枪使用起来很有特



点，子弹在敌人体内爆炸后的波及范围也颇广，但由于等待时间太长，而本作的敌人在大多数时候都是与你狭路相逢的……总之这枪用起来的感觉就像是“日服三次的灭鼠药”，N周目后随便买来玩玩还可以，想靠它奋勇杀敌就别指望了。

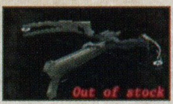
推荐指数 ★★☆☆☆

Bowgun

购买价格 70000

火力	射速	上弹速度	装弹数
10.0	0.10	2.83	∞

评析 艾达的专用装备，威力巨大，你几乎可以将其看作是一把将手雷搭在弦上直接射出去的火药弩，所到之处



灰飞烟灭。不过缺点是如果爆炸地点离自己太近的话则会对自身造成很重的伤害，使用时要计算好距离。

推荐指数 ★★★★☆

Rocket

购买价格 30000 / 1000000

评析 火箭筒——“《生化危机》系列”的招牌武器，几乎对所有敌人均是一击必杀。坦白地说，这个武器在某种程度上破坏了游戏的平衡性，可以看作是游戏设计者为了照顾新手玩家而特设的，从此我们遇到打不过的BOSS时再也不用惧怕——读档，买把火箭筒，一炮轰过去，这个世界清静了。不用在意花费的那三万大元，你打赢BOSS后的奖励通常都能补上这个经济缺口。



推荐指数 ★★★★★

P.R.L 412

购买价格 0

评析 专家级难度通关后才能获得的究极武器，与PS2版不同的是，这把激光枪在本作中具有全屏制导跟踪功能，而且对全部可攻击的物体均有瞬杀效果，所到之处从



BOSS到母鸡寸草不留，堪称是本作中的最强武器，无之一。不过开枪前需要蓄力是这把武器的惟一缺点，但即使不蓄满便发射也是具有闪光效果的。

推荐指数 ★★★★★

7.手雷类

Hand Grenade



评析 对杂兵具有一击必杀效果的手雷，应对某些BOSS（巨人背上的寄生虫）和机关时（U-3 之战）也有奇效。

推荐指数 ★★★★☆

Incendiary Grenade

评析 投掷后会在地上燃起熊熊烈火的燃烧弹，使用时



小心误伤到自己。燃烧弹除了可以有效拦阻敌人前进外，对付一些BOSS也有不错的效果。（如村长门德兹）

推荐指数 ★★★☆☆

Flash Grenade

评析 投掷在地上后会发出强烈闪光，能够长时间封锁住敌人的行动，对冒出寄生虫的敌人更具有瞬杀的效果，是道具栏里必带的常备道具。



推荐指数 ★★★★★

8.配件类

Stock (Red9)

购买价格 4000

功能 提高 Red9 的射击精度。



Stock (TMP)



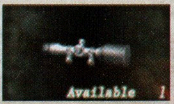
购买价格 4000

功能 提高 TMP 的射击精度。

Scope (Rifle)

购买价格 7000

功能 提高 Rifle 的瞄准距离。



Scope(Semi-Auto Rifle)



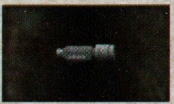
购买价格 10000

功能 提高 Semi-Auto Rifle 的瞄准距离。

Infrared Scope

购买价格 4000

功能 为 Semi-Auto Rifle 增加红外线功能。

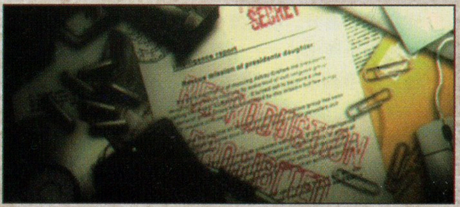


Scope (Mine Thrower)



购买价格 8000

功能 为Mine Thrower增加远距离瞄准的功能。

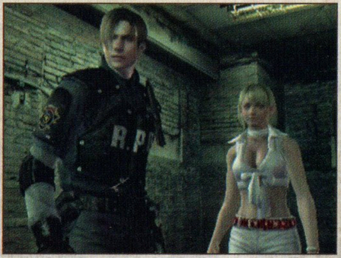


隐藏要素

隐藏服装

■隐藏服装 1

通关一次后即可开启。里昂会换成在《生化危机2》中初登场时的R.P.D.警服，阿什莉则是白色牛仔装，艾达的装束会更加特工化。



■隐藏服装 2

将Separate ways模式通关后即可开启。里昂会换成迈克尔·杰克逊式的黑手党装（配上“芝加哥打字机”后尤其帅气），而阿什莉则会换上一身刀枪不入的铠甲，能抵挡住包括即死QTE在内的一切攻击，从此我们再无后顾之忧。

隐藏武器

■Matilda（三连发手枪）与Infinite Launcher（无限火箭筒）

入手方法 二周目时即可在商人处购买到，售价分别为七万和一百万。

■Handcannon（手枪加农炮）

入手方法 在The mercenaries模式中用全部角色以五星评价完成全部关卡后，二周目时即可在商人处免费拿到。

■P.R.L 412（制导激光枪）

入手方法 将游戏的专家级难度（即Professional难度，以普通难度通关一次后即可开启）通关后，二周目时即可在商人处免费拿到。

■Chicago Typewriter（芝加哥打字机）

入手方法 （里昂用）将Separate ways模式通关后，二周目时即可在里昂篇的商人处购买到，其售价为一百万。

（艾达用）将Assignment ADA模式通关后，二周目时即可在艾达篇的商人处购买到，售价三十万。

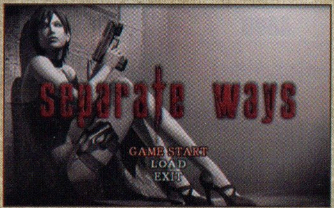


EXTRA选项

标题画面中的EXTRA选项同样是我们不可错过的部分，游戏所有的隐藏模式都集中在这里，它们分别是：

Separate ways

从PS2版开始新增的隐藏要素，以艾达为主角，从另一个视点来展开《生化危机4》的故事，能够为玩家解开许多谜团。



Assignment ADA

同样也是以艾达为主角，不过却是一身特工服装的打扮，她出现在游戏后期的小岛上，目的是取得5个寄生虫样本。这个模式流程很短。

The mercenaries

经典的佣兵模式。是在一定时间内尽可能多杀敌取得高分的生存挑战！最初只有里昂一名角色可以使用，以四星评价完成四个关卡后



可以得到另外四名角色，他们分别是艾达、威斯克、克劳撒以及“第四幸存者”汉克。

Movie browser

剧情动画浏览模式，在这里可以回放游戏中所有的剧情动画。

ADA's report

艾达的报告书。Separate ways模式各个关卡结束后都可以看到一段影像版的“艾达的报告书”，一共有5段。在这个模式中可以回放所有的“艾达的报告书”。



游戏前请先注意以下几点：

■先将腕带套好，以免发生QTE挥动手柄时脱手而出。

■遥控器手柄不要离电视太近，否则会失去效果。

■游戏的难度会随着您的表现而产生变化，如果您在游戏中频频射击失误、被敌人攻击乃至Gameover的话，Retry重来后游戏系统会自动向下降低难度，反之则提高难度。

■这款游戏非常耗电（手柄方面），如果您玩了一段时间后发现准星开始自动偏移且不听使唤，那就应该是快没电了，请及时更换电池。

第一章 独闯魔窟

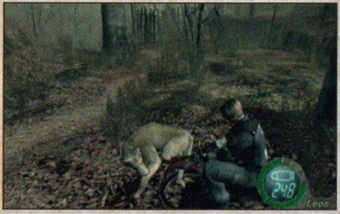
Chapter 1-1

山间小道

■在起点前的位置有3只乌鸦，不要靠近以免惊动，远距离击毙它们后会有金钱和弹药补充，以后看见乌鸦都不要轻易放过。

■进入民居后，击倒屋内的村民后上2楼取得弹药，此时屋外已有3个村民守候，跳窗而出后要立即跑至安全角落迎战，以免腹背受敌。

■去帮助路边被捕兽夹困住的小狗，好人会有好报的。此片区域右侧有株红草。



■在2条绊索式炸弹的中央地面上，靠左侧的地方有1个捕兽夹，务必小心。

今后遇到捕兽夹可以用刀或枪将其触发。至于绊索式炸弹可用手枪触发引爆。



村庄广场

■进入前里昂可以用望远镜观察一番村内的情况，与他同行的当地警察已经被村民抓住活活烧死。

■进入村庄被村民发现后，就会强制进入第一场恶斗，接下来将会重点解析本次战斗的有利地形和胜利条件。

有利地形

1.南侧村长家方向的大门前是一条直道，在村内搜刮足够的弹药后可以把敌人引来这里。

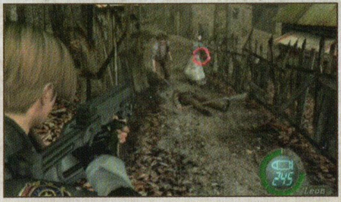
2.2层民居对面的小屋内，取得2层民家中的霰弹枪和足够的弹药后可以守在该小屋内的门口前，敌人同样只能以直线挤进来。

3.呆在高高的了望塔上以逸待劳，不必担心村民的火焰弹攻击，因为火焰至多只会将里昂烧到空血，拖到时间结束为止。

胜利条件

1.击倒15个村民，如果进入过2层民居则升为18个；

2.坚持6分30秒，如果进入过2层



民居则升为7分30秒。

注意事项

1.进入2层民居后会立刻出现电锯男，这是本作中的标志性敌人，可以将主角一击必杀。

2.进入民居前径直跑到村庄出口处会遇到第二个电锯男，他身上携带有一颗价值一万元的钻石，对技术有信心的朋友可以试着单凭手枪打倒他。

农场

■入口左侧的木屋里有打印机可供存档，本作的存档没有次数限制。



■不要错过这里的7个蓝色吊牌，这是一个有奖励的迷你游戏。

■先射断支撑的木条把粪池的盖子关上，再击落贵重品，否则只能卖原价的1/10；或是在击落贵重品后瞬间按A键在空中一把抓来。

■2层大屋楼下有一扇木门，可以用霰弹枪轰开，里面有一个咖啡壶，我们能将后来获得的三颗猫眼宝石镶嵌在上面后卖出高价，可不要提前卖掉了。

废弃村落

■小心村民中途推下的大石，要迅速摇晃手柄跑开，然后看准时机按下AB两键闪避。

■注意不要漏掉坑道顶端的尖晶石和废屋附近树木上的鸟巢。

■嫌麻烦的话此处的敌人可以不打，直接冲进废屋即可（注意门上有锁及地上的捕兽夹）；如果要战斗的话，可瞄准敌人掷出爆竹的瞬间开枪，事半功倍。

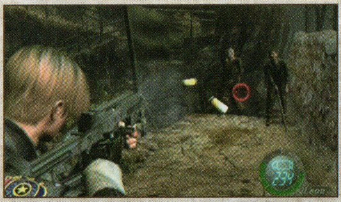
■进入废屋里间，推开一个柜子找到暗门，从大柜中救出路易斯，之后发生剧情，本节结束。

Chapter 1–2

溪谷

■注意一开始要用QTE回避村民的攻击，出门时会遇见第一个武器商人，资金充裕的话不妨购入狙击枪Rifle，配上高倍狙击镜后可以偷偷在墙内狙击掉溪谷中的几个敌人。

■在溪谷中需要收集到2块石牌的碎片才能打开大门，其一在右侧的山顶上，另外一块在左手边小屋的房顶上，均在宝箱内。这里村民非常多，注意利用场景内的油桶。刚进入后不妨先在门旁的过道上坚守一阵，由于主角身处上坡，所以下面的敌人扔出的爆雷会弹回到自己脚下……



工厂＋村长官邸

■厂房内有许多持爆竹的敌人，我们可以利用“Crouch”隐蔽在铁箱后躲避爆炸，地面上还有很多捕兽夹，要务必小心。



■打破窗户的木板可以进入里间获得贵重品。

■水池里的鱼可以自己食用补充体力，也可以拿去卖钱。嫌用手枪或刀抓鱼麻烦的话，在最上面向水池里扔个手雷是最简单快捷的方法。

■村长官邸后门粪池上的贵重品的取得方法与农场处一致。

■按“↑、←”的顺序转动邪教徽章的水晶就可以打开村长房间的门，拿到钥匙出门后发生剧情，本节结束。

Chapter 1–3

村长官邸

■再次进入村长房间会看到隐藏动画，一袭红装的艾达在窗口一闪而过……

■楼梯转角下方的厕所内有1个村民，不要贸然进去。

■村长官邸外有1个电锯男和3个村民，利用狙击枪瞄头打可以很有效率地一个个解决他们。



村庄＋岩洞

■无视村庄内的敌人，利用在村长房间得到的钥匙打开村中央有红色邪教标记的门。

■进入岩洞前，击落里间天花的油灯可以得到宝石，岩洞内也有不少宝物，当然少不了的是贵重品，可以先击落岩洞中心的油灯，这样会看得清楚些。

■建议在商人处购入TMP，手枪弹药不够时就先用它作替补，而且今后的许多战斗会因此变得容易许多。

墓地

■入口处的两棵树上各有一个鸟窝，再往里走共有5个蓝色吊牌，不要错过了。



■解开教堂后门双子家纹的机关密码是“3、3、3、4、4、4、3”，可以取得绿色猫眼石。

■悬崖吊桥旁的小屋内，放着文件的桌上的小木箱中有一条蛇，砍箱子时请连续挥动小刀2下（或是直接用枪射击），砍死蛇后可以获得鸡蛋。今后的许多木箱中都可能藏有毒蛇，请随时保持全神贯注。

■悬崖吊桥处也有3个蓝色吊牌，击碎这最后的3个就凑齐15个了。

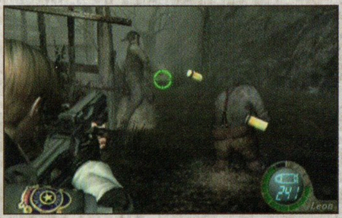
采石场＋沼泽

■对付采石场中央的一群乌鸦，建议投一枚闪光手雷一网打尽。

■搜刮完全部道具后，可以顺便去武器商人处换取蓝色吊牌的奖励——手枪“Punisher”。建议取得后直接拿去卖钱。

■进入沼泽前，村民们又推翻了一颗大石，又是我们的QTE显神威的时候了。

■沼泽中敌人数量一般，但容易受到前后夹击。我们可以利用他们时刻追击里昂的特点，引诱他们引爆自己设下的炸弹陷阱。



■注意湖中心树上鸟巢内的贵重品。

湖

■注意沿路树木上的鸟巢，内有贵重品。

■先直走来到高坡上，剧情后在草丛内可找到一株红草。

■在码头乘上小艇，去湖中心迎战BOSS。

BOSS 大鱼 DEL LAGO

对付大鱼的惟一武器是小艇内的鱼叉，它的瞄准投掷方式与普通武器一样。当大鱼将小艇拖向水中的浮木时，切记不要贪心想多扎两下，要预先移动小艇避过浮木，否则会被撞翻落水。除了被浮木撞翻外，当大鱼突然在小艇前方潜入水底，那是它准备180度回身撞向小艇的信号，这时预先向左右两侧移动就能够躲避。如果不幸被撞翻落水，玩家必须晃动手柄游回小艇，否则会被大鱼一口吃掉。如果大鱼突然潜入湖底不冒头时，我们应该马上手持鱼叉观察屏幕的提示，当看到红色的三角箭头出现在左或右侧时，就马上转动视角找到大鱼冲来的方向。在其接近时，把握好距离可以连扎3次。打败大鱼后，不要以为这样就轻松了，勾住大鱼的小艇船锚绳索还缠在里昂的腿上，此时必须晃动手柄用刀割断绳索，否则被大鱼的尸体拖入湖里就会活活溺毙。



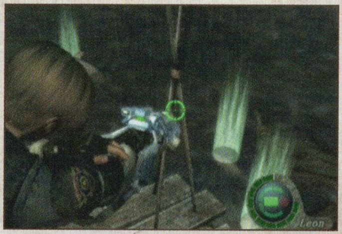
第二章 寄生前夜

Chapter 2-1

湖

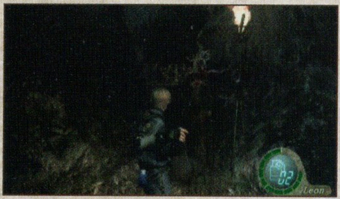
■码头附近湖里的鱼也可以打来吃或卖掉，如果道具栏还有足够空间的话，可以抓些鱼去湖中山洞内的商人处卖掉，也是笔不小的收入。

■经武器商人房屋左侧的通道可以上房顶，此处有贵重品。



水坝

■这里首次出现只能在夜间活动的寄生体村民，它们的攻击威力极大，不过非常畏惧光线。今后如果我们遇到两只以



上的话，可以用闪光手雷对付。

■在下水坝之前就可以在山崖上先将作为浮桥的木箱击落。

■先去尽头的木台上关闭水坝的闸门，这样原本的水帘洞就可以通行。

■回到中央通路时会出现两批村民，我们可以跳回到尽头的浮动木箱后引诱他们陆续跳来，这样可以将敌人依次击落水中。

■中央通路上方的钢架上有贵重品，取得水帘洞内门上的任务道具后，乘小艇返回采石场商人处。

BOSS 巨人 EL GIGANTE

注意与其保持距离，巨人近距离的拳击或脚踩由于视角原因是较难回避的，坚持游击战术。如果被巨人抓住了的话，一定要迅速晃动手柄挣脱。巨人的树木横扫和冲撞是可以用QTE回避的。如果之前在1-1中玩家救助了路边的小狗，那么在这里坚持一会后小狗就会出现并吸引巨人的注意力。依现在的配置来看TMP无疑是最合适的武器，一梭子全部打光后就差不多能令巨人体内的寄生虫破体而出。这时既可以用普通火力攻击寄生虫，也可以近身按A键跃上巨人头顶用小刀砍（挥动手柄），一次最多可以砍8刀，相当于巨人的一半体力，反复两次即可搞定。



教会

■从悬崖吊桥前往教会，前进的道路上会有2头变异犬，在教会的门口还有1只，



注意变异犬在中近距离会闪躲我们的射击，用霰弹枪或TMP对付较为适合。

■打开教会的门，从左侧登上2楼，中央的吊灯只要在跳跃的过程中连续按A键就能跃到对面。

■按照图示的形状转动彩色机关，成功合成后就能够打开关押阿什莉的房间的铁闸，救出阿什莉后两人准备一起逃亡。两人共同行动时的具体注意事项请参见前文的“协力系统”部分。

Chapter 2-2

教会＋岩洞＋村庄

■看准时机射击教会门口的小车，利用它来撞翻墓地的村民，进入岩洞前注意树枝上的鸟巢，另外也可以返回教会内对付2个持弩的邪教徒。

■村庄内的敌人不多，均隐藏在通往农场的道路附近，地面上还有捕兽夹，有



部分敌人可能会爆出寄生虫。

农场＋独立小屋

■进入农场后在道路右侧会看见一个大铁箱，在旁边按＋键可以让阿什莉暂时躲在里面，敌人不会发现她，里昂就可以放手和敌人作战了。解除危险后再靠近按一下＋键，里昂就会吹一声口哨，以此为信号的阿什莉会打开箱子跑回里昂身边。这是在接下来的章节中会经常运用到的技巧。

■农场的敌人多集中在2层小屋附近，





另外该小屋内1层的地面、以及通往独立小屋的道路上都有捕兽夹。

■独立小屋的战斗有2个胜利条件：一为至少打倒40个村民，二为坚持5分钟。2层的3个窗户旁都有木柜，利用它来堵住窗口可以消耗差不多1分钟的时间。当战斗进行到2分30秒时，村民就会利用梯子从2楼爬进小屋，与此同时路易斯会提示里昂一起上楼抵抗。在2层必须注意的一点是要经常去将3个窗户的梯子推倒，否则村民会越聚越多。

Chapter 2-3

崖下小道（左）

■商人旁的小屋内有打字机，屋外的机关扳向左或右可以分别开启两条道路，这两条道路任选其一经过即可。接下来先分析左侧的道路。

■先让阿什莉躲藏在大铁箱内。跳下中央的空地后，电锯姐妹花就会出现。可以先爬上身后的梯子，正前方的梯子上去后会被村民夹攻。用霰弹枪将2层近距离迫近的村民解决，同时也要将梯子踢倒。电锯姐妹花有较小的几率会绕另一侧的梯子，这时应开枪吸引其注意力，不奏效的话就直接跑向另一侧阻止她们上2层。然后愚蠢的AI会反复尝试将梯子扶起来，站在高处的里昂可以轻



松折磨她们。

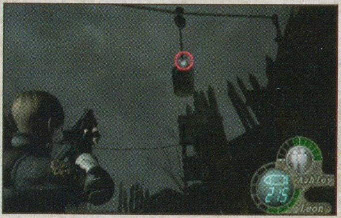
打败她们后，记得在其中一人身上取得下一道门的钥匙。

■让阿什莉躲在道路尽头的大铁箱内，然后跑回入口附近，利用工事来阻隔村民们，继而一一解决。

■入口右侧小屋内的窗户可以击破，翻出窗户后的通道尽头有贵重品。

崖下小道（右）

■进门后前进不远巨人就会在背后袭来，注意阿什莉的提示，当巨人经过时击落悬崖上方的巨石（射击石头下的木板），如果成功砸中可给巨人造成很长





时间的受创硬直。此后的打法与之前类似。如果巨人倒下时你处于他的正前方的话，要注意画面的QTE提示，被他压住可是即死的。

■出口的钥匙在第2间小屋内，贵重品在山道上方悬挂着的木桶上。

缆车道

■向左侧走到底乘坐缆车，承车时对面一共会出现6批敌人，用TMP可以远远地解决掉。（要注意有两个敌人是站在左侧高台上的）

■下层右侧的岩石通道内工事前的1个村民持有爆竹，2层还有1个村民。在2层的尽头可以取得贵重品。

■从下层左侧的道路前进，沿途有商人



和打字机，在此做好调整准备迎战村长。进入屠杀小屋被村长击倒后，注意屏幕上的QTE提示。

BOSS 村长比托雷斯·门德兹 Bitores Mendez

打第一形态的村长有个窍门：开战后先转身上楼，左转后一直走到底，藏身在一个大罐子后面，这样村长就只会在下面原地走来走去而打不到你，此时我们可以拿出狙击枪，从栏杆的缝隙间瞄准他的脊椎，一枪一枪地慢慢折磨他，不久即可将其打入第二形态。剧情动画后里昂会自动被转移到楼下，此时先扔一个闪光弹将其从天花板上闪下来，然后马上向其投掷燃烧弹可有效削减其HP，如此反复两三次即可轻松获胜。

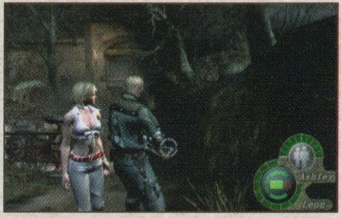


如果此时没有燃烧弹的话，直接以火箭炮一发KO也是个方便快捷的方法。村长的奖金是30000，与一枚火箭炮的价格相等。打倒村长取得眼球后即可离开，不过屠杀小屋内有许多道具，不要忘记打扫战场。

古堡入口

■坐缆车返回山谷，利用村长的眼球打开通往古堡入口的大门。

■先让阿什莉留在原地，沿路前进一段距离对面会有一辆卡车冲过来，击倒卡车里的司机就可以使其停下来。取走车厢里的金钱继续向前走，背后的卡车里会冲出一群村民。但是如果里昂背对着古堡，面向着卡车往后倒着走的话，村



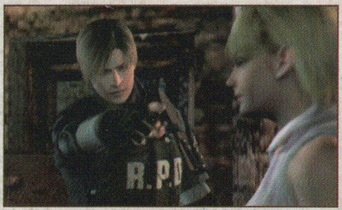
民是不会冲出来的，因为系统无法产生凭空出现一堆人的BUG。

第三章 Chapter 3 古堡迷踪

Chapter 3-1

古堡入口

■商人的小屋周围有许多道具，搜刮后推荐大家去商人处购买L号装备箱、古堡的宝藏图、霰弹枪Riot Gun、半自动狙击步枪Rifle（Semi-Auto）和它的瞄准镜。其中的狙击枪是一直可以用到通关的主力武器，不妨多花钱改造一下。而原村庄处的霰弹枪和狙击步枪就



可以贱价大甩卖了。

■沿城壁一直前进，狙击掉平台上的2个敌人，遇见投石器的时候，可以狙击投石器左侧的油桶。

■来到城门前，这里有3个投石器呈三角形分布。可以先在楼梯处狙掉对面房屋上方的投石器旁的油桶，注意房屋内还有1个戴铁头盔的敌人，攻击头部对其是无效的。小屋左侧的小路尽头有贵重品。快速冲入小屋内，让阿什莉呆在这里，然后到门口去狙掉对面左侧的投石器旁的油桶。此时差不多会有2个敌人从出口处冲过来，不放心的话可以先击倒他们俩再搞定最右侧的投石器旁的敌人，注意这里没有油桶。最后将大炮摇出来后打破城门。

兵器库＋内城门前

■此处的解谜很简单：将1层的银剑与2层的金剑分别取下，然后再互换位置。

■一上2楼就会面对不少邪教徒，拿好霰弹枪作准备。同时1楼也会不断派出增援，部分邪教徒会绕楼梯口的另一侧接近里昂，要当心。

■剧情后直冲进对面的门内。小屋里有3名敌人，在门口旁的小窗内可以狙掉对面的弩兵。道路尽头的门前有2个盾牌兵，可以用霰弹枪轰爆他们的盾牌。

■内城大门的钥匙在尽头的房间的宝箱里，一取得钥匙后，房间里会涌入大量的邪教徒。此时要瞬间回头开枪引爆房间内的炸药桶，可以一举将敌人全灭。



会客大厅

■与萨拉扎的剧情发生后，正前方被石壁封闭，需要3枚石板才能重新开启。石壁正对面的高墙上有贵重品。右转进入侧门后一直前进，在两个喷火的马头石像前右侧的画上取得监狱的钥匙。

■利用打开入口旁的门，监狱内有1名盲眼铁爪在等候着里昂。击败该小BOSS后，进入其原来的位置拉下开关，使马头停止喷火。

■从监狱出来后，可以利用过道内的油



灯阻拦敌人，而马头石像前则有2个弩兵和1个爆竹兵，里屋的左侧也有1名空手邪教徒。

■城内有一些塞德勒的画像被调查后会掉落，里面往往是5000的金块。

BOSS 盲眼铁爪 GARRADOR



进入监狱后要立刻退出，因为盲眼铁爪也会同时追出来。打这个小BOSS有以下两条禁忌：一、禁止随便跑动；二，禁止无目的开枪。此外，由于他没有视力，所以闪光弹对其无效，而正面的铁甲也会挡住绝大部分攻击，所以普通的打法是行不通的。

推荐打法：

1.拿狙击枪直接打他背上的寄生虫，待其寄生虫破体而出，当他的晃动结束后，利用他的半转身还可以补上1发；

2.利用盲眼铁爪只能听声辨位的特点，射击房间两侧的铜钟，待其冲向铜钟将爪子插在墙壁里或是露出破绽后就发起攻击；

3.如果想节省弹药，在其将爪子插在墙壁里拔不出来时，可以直接上去拿小刀切割他背部的寄生虫；

4.由于该BOSS只会以直线或是最短的距离冲向里昂，所以可以尝试与BOSS呈一直线后站在墙壁前开枪，然后赶紧朝两侧跑开引诱其用铁爪插墙；

5.实在嫌麻烦的话，就用大威力手枪（如Broken butterfly）从正面啪啪啪几枪打过去了事。

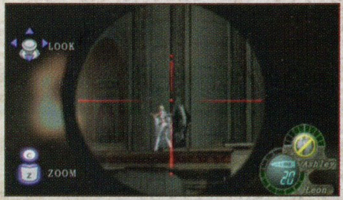
圣水大厅

■把狙击枪拿好，一进门就马上把红衣邪教徒两侧的弩兵狙掉，解除远距离威胁。这里的敌人多数持盾。如果动作慢的话，可以狙击掉一个敌人后转身退出房间，再重新进入，这时敌人的配置会回归原地，但你打倒的敌人已不会出现了。

■进入对面下层的房间，这里的机关需要让里昂和阿什莉一人站在房间一角的黄色地板上。

■机关开启后，敌人会不断从房间门口冲进来，最安全的打法是呆在房间里守株待兔。房顶的天花板上也会掉下敌人。解决得差不多后走出大厅，当心背





后两侧的二楼两角还有2个弩兵。

■回到圣水大厅摇动机关，放下前往大厅后半部分的阶梯。注意阶梯放下后有1群手持大型镰刀的邪教徒从2层冲下来，可以用一枚手雷解决。

■进入下个区域，将阿什莉扛上2层后，立即退回靠近水面的平台，在此狙击2层企图抓走阿什莉的敌人。但同时也要注意1层还有些敌人会冲上来袭击你。

■进入圣堂后直接往对面的走廊尽头走，阿什莉会被机关捉走。圣堂内有武器商人，可以整理装备。这里可以玩射击迷你游戏，奖品是角色或敌人的人物模型，游戏地点一般都在记录点旁边的雕有花纹的门内。现在不玩也没有关系，以后还会有很多机会玩。

Chapter 3-2

地下水路＋圣堂

■直走后在拐角处拿狙击枪瞄准正前方通道尽头，你会看见一个类似怪虫的隐形怪物在不断喘气，开枪解决后。继续前进，在下水道水池里也有2只怪虫，如果直接走到梯子处会吸引它们的注意。倒退着走到适当距离，在侧面狙掉它们。

■在怪虫满布的房间内，我们的任务是从左侧通道进入水阀室，控制其使水池退水，然后原路返回，出门后先瞄准上方的洞，干掉2只企图偷袭的怪虫后回

到大厅，消灭埋伏在这里的怪虫后跳下



水池，从对面右手边的门离开这里。

■弧形刀锋机关只要把握时机就能轻松通过，然后就能离开下水道。

■回到圣堂后迅速切掉动画，然后在圣堂2层朝楼下的敌人扔1枚高爆手雷，再跳下去收拾惟一幸存的红衣邪教徒（身上有贵重品）。利用圣堂的两处吊灯也可以进入铁门后方取得另一个贵重品。

城内迎宾间

■一进门就会看见1个戴着羊头面具的红衣邪教徒，打开对面的门的钥匙就在他身上。如果你让他跑回中央的机枪台的话，他会启动机枪攻击里昂。我们有共三次机会可以提前解决他：

1.刚一进门就立刻赏他一枚火箭炮（一周目下不推荐……）；

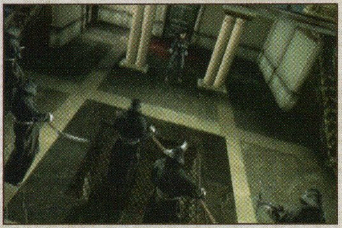
2.追到2层平台后他会在身后的走廊上出现，连续狙击头部即可；

3.如果2号方案失败，就换上霰弹枪马上追过去，开门后立刻开枪干掉一个杂兵，然后追上打腿截停。

■如果红衣邪教徒跑回中央的机枪台后，我们可以绕着台子跑圈，待枪声一停就展开攻击。

■利用红衣邪教徒打开迎宾间里屋的大门，这里的谜题解答顺序是4、3、1、2。

■进入房间后，萨拉扎又派了1群邪教徒来对付里昂。打倒地面的所有敌人后，2层的转角位会出现2次弩兵，每次1个。这时我们可以利用初始位置右手面的侧门登上2层，同时出口方向的大型壁画后会出现2次手持火箭筒的2个敌人。先去白色的门附近按下开关，然后进入2层侧面的小门，击碎狭长通道尽头的花瓶，其底座会露出1个按钮。开门后会有2个火箭筒敌人守在石板宝箱处，先发制人或者退回房间内都可以。



城堡花园

■在此处只要取得两块“月之碎片”就可以拼成1块完整的石板，用于打开2楼的门。花园里也有许多其他的道具，有兴趣不妨搜索一下。

■花园里有大量突如其来的的变异犬，推荐武器为TMP，遇到身上爆出寄生虫的可以用闪光弹解决。

Chapter 3–3

餐厅

■从与艾达碰面的房间的小门可以直达会餐室，先去摇响铁闸旁边的铃铛，然后击碎壁画中的酒瓶，就可以进入铁闸后的房间。

■进入房间后可以先贴边走，取得闪光



手雷。往房间中央走的话，上方的铁笼会落下，四周和上方会不断出现敌人，同时还有一个盲眼铁爪在铁笼中，注意此时切掉动画可以争取来几秒宝贵的先发时间。此处的推荐打法是先扔1颗高爆手雷，然后立即用霰弹枪开门锁。走出铁笼后，盲眼铁爪就好对付了，与其战斗的方法和之前3-1基本一致。如果你不想缠斗，也可以先买一枚火箭炮，等盲眼铁爪刚跳下后就一炮轰去……虽然自己也会被炸成空血，但可以瞬间解决，不必耗费太多药品弹药。笼中央的宝箱内有贵重品，取得后从房间内的小门离开前往美术室。

美术室

■架设桥梁的开关被3个敌人守着，这里会首次出现分离式寄生虫，请大家务必注意，干掉了宿主后也不可以掉以轻心。

■从桥梁上走过去时会处于1个腹背夹击的形势，背后的2个敌人会先出现，随后油灯方向的3个持盾敌人也会出现。建议先解决空手的2个敌人，如果3个持盾敌人冲上来的话，可以击落油灯来阻止他们的行动。进入美术室里间后，正对面的小屋里有1个弩兵，建议将其优先解决。

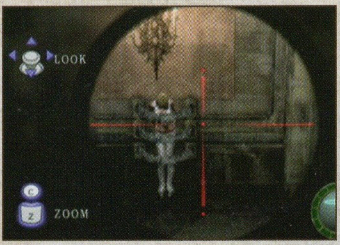
■美术室里间中央的大玻璃窗内的资源非常丰富，竟然连火箭筒都有！建议大家先留着它，以后会派上用场的。如果暂时没有地方放置，可以先离开美术室，在通道内的商人处购入加大号装备箱。



Chapter 3–4

中央礼堂

■先搜刮一番，然后去中央利用狙击枪解救阿什莉。方法为射击她身侧的3道



铁环，注意不要击中阿什莉。枪法熟练的话，用手枪一样能搞定。

■救下阿什莉后，两侧的门内会冲出邪教徒，如果阿什莉不幸被他们抓住了，那么在狙击的时候要尽量瞄准敌人的腿部。

■解决完1批敌人后，阿什莉想跑过去打开礼堂后方的侧门，但是门被锁住了。此时又有1批敌人冲了进来，带头的红衣邪教徒身上就有钥匙。这批敌人里还有2个弩兵，他俩是我们优先解决的目标。干掉全部敌人后，阿什莉会自动捡起钥匙离开中央礼堂。

书斋

■从现在开始玩家要控制阿什莉，她没有任何攻击武器。要想击败书斋里的敌人，我们需要使用放置在场景里的油灯，站在油灯旁边就可以将它投掷出去。3次油灯攻击可以杀死1个普通邪教徒。

■第2个敌人处需要摇动2处机关才能打开前进道路的铁闸，所以保险为上还是打倒他吧。如果不慎失手，我们可以先将中间的闸门打开，跑回到最初的房间，将邪教徒诱入后再马上跑回来将闸门关上。

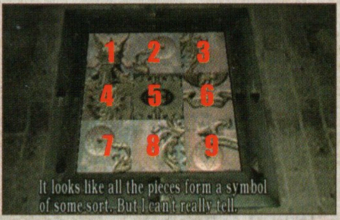
■左侧的门是之后离开的地点，右边的门是进入储物室。两个房间内都有不少道具，仔细搜索一番吧。阿什莉和里昂汇合后，里昂是可以继承她取得的道具和资金的。



储物室

■首先推开前方的木柜，按下按钮后红色的铁闸会打开。然后从入口左侧的桌子下爬进对面，按下按钮打开灰色的铁闸。这时就可以进入灰色的铁闸门，然后取得壁炉上的拼图石板。按下一旁的按钮后，蓝色的铁闸会打开，而红色的铁闸则会关闭。这时重新返回木柜旁再打开红色的铁闸就可以保证道路的畅通无阻了。

■储物室的通道一片漆黑，道路两旁还有一些非常骇人的骑士盔甲。来到尽头的房间后，解开中央拼图谜题（其实就是一个变相的“华容道”）。其具体顺序是：（参照图上标注的数字位置，按顺序移动）6、3、2、5、4、7、8、9、6、5、2、1、4、7、8、5、6、9。然后再将之



前在储物室大厅内取得的拼图石板安上去，就可以成功解开该谜题。随后，里侧的门就会打开。

■进入房间后，注意取得该处宝箱里的贵重品。取得骑士胸甲上的任务道具后，房间门会关闭，骑士胸甲也会180度回旋。这个任务道具的作用是用来打开3-1中会客大厅的石壁。取得该石板后，房间门会突然打开，原本不会动的骑士盔甲都纷纷冲向阿什莉。此处只要稍等几秒钟，让它们基本冲进房间，然后绕着桌子的另一侧就能够安全跑出房间。如果敌人分头包抄阿什莉的话也不用害怕，直接从骑士盔甲中的身旁跑过去就OK了，因为他们的攻击速度非常慢。

■按原路一直返回，途中会遇到3个要使用QTE才能回避的骑士盔甲，其中2个在通道内，最后1个则在入口旁。

■离开储物室后，进入对面带蓝色花纹的门。在房间里的转盘前使用任务道具，直接调查转盘就能够自动使用。然后就可以放下隐藏的梯子，从梯子一爬上去后的右手边有不少资金。沿路一直前进，阿什莉终于能够顺利返回里昂的身边。

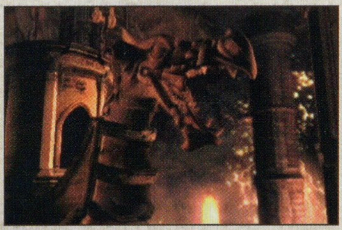
第四章 生离死别

Chapter 4–1

火龙之间

■与阿什莉会合后，你还记得西侧城壁有一处房间的门被反锁了，气窗的位置还非常高的吗？与阿什莉经美术室、会餐室、与艾达重聚的房间，返回西侧城壁该房间处。里昂会用肩膀扛阿什莉从窗户进入该房间，阿什莉打开门锁后，里昂就可以进去了。内有贵重品和一把Broken Butterfly。

■原路返回火龙之间，这里得利用火龙与里昂间的角度差，击落操作火龙的敌人。由于敌人HP只有1，所以霰弹枪是首选武器。第一条火龙很好解决，第二条火龙出现后里昂的角度位置欠佳，此时可以先返回入口处退出再重新进入，就能清楚地看到敌人的全身了。走到最里面，第三条火龙会左右扫射火焰，我们可以先在一侧的墙壁后躲着，趁火焰扫过后马上跑到另一侧打掉火龙兵，取得最后一块石板。



■坐轨道车返回会客大厅，将3块石板凑齐拼在石壁上就能打开前进的道路。进下一道门之前，可以先去侧面的小道里搜刮一下。

骑士之间＋武器展示室

■坐轨道车来到城北侧的区域，注意仔细寻找该区域内的道具，一排圣女石像的胸前都有道具，其一还是贵重品。

■然后可以去武器商人的房间左右两侧的武器展示室或骑士之间，选择的先后顺序不会对流程造成影响。本攻略里选择先去骑士之间，走廊处的2个骑士盔甲需要用QTE躲避。进入尽头的房间前最好让阿什莉等在外面。只要取得房间中心的皇帝圣杯后，房间内就会出现3名骑士盔甲。重点攻击它们的头部，然后操纵它们的寄生虫就会破头而出。3个敌人的寄生虫出来2个以上后就可以扔闪光手雷了，剩下的一个会好对付许多。接下来还有第2轮攻击，这次都是拿长柄战斧的公爵骑士，操纵他们的寄生虫等级也提升为拥有即死攻击的种类。另外他们的斧头攻击范围也很宽，切记在绕圈时不要靠敌人太近了，具体打法和第1轮一样。





■进入武器展示室后，我们会碰到一个熟悉的谜题——推石像。将2个石像推至2个机关上，然后阿什莉和里昂也分别踩着2个机关就能打开内室的门。内室的尖刺天花板会慢慢落下，只要击中天花板上的四个角的红灯就能使其停止。进入走廊后最好先把狙击枪拿上，当里昂进入房间后，阿什莉会被铁闸困在外面，与此同时一部尖刺削掘机会朝阿什莉驶来。站在原地狙死负责驾驶的2名敌人就能解除阿什莉的危机。房间的宝箱内有任务道具皇后圣杯，角楼的柜子里还有贵重品。出门来到走廊尽头，将皇帝、皇后圣杯分别放在对应雕像上即可开门。

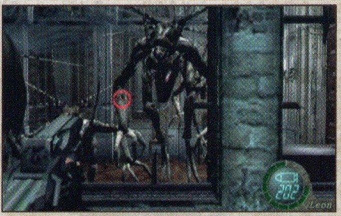
舞会礼堂

■大门右侧的瓶子里有高几率出现蛇，出口右侧的窗户是可以翻出去的。背后有红色药草，一直前进后在道路的尽头有贵重品。

■无论是从窗户还是大门进入舞会礼堂，阿什莉都会被怪虫抓走。剧情后礼堂内会出现1批怪虫敌人将里昂包围，此刻应立刻侧转夺门而出，从左手边的窗户翻出去，而后尾随而至的怪虫就只能在窗外干瞪眼了，我们可以掏出手枪不慌不忙地将它们一一解决。怪虫在空中飞翔时身体非常脆弱，任何攻击对其都能造成致命伤害。

■舞会礼堂上方的巨大怪虫巢穴不会耗费太多弹药就可以将其射落。击落巢穴后，会散落出许多用于拼凑在贵重品上的宝石。

■注意当机关开至一半时，需要里昂自己用枪械击碎钩住吊桥的锁链，霰弹枪1发即可。



时钟塔

■外围有一些敌人镇守，远处的投石器也会不断攻击，把握机会进入时钟塔内部，或是将投石器全部消灭后搜刮附近的弹药。

■击碎卡住齿轮的3处木条后，就可以在顶层开动时钟，打开1层的大门。往1层行进的过程中，要注意每层的弩兵。当来到1层时还会出现一批敌人，2层也会出现爆竹兵。如果不想战斗的话，行动一定要快。

■出门后左手边有打字机，正前方桥上有3个持盾的敌人冲过来，可以用手雷对付他们。

■桥对面的2个窗户内会不断出现敌人，可以选择守在任意一侧，注意这里有1名敌人持有火箭筒。打倒羊头面具敌人可得贵重品。

城主之间

■在此守卫的是2个盲眼铁爪和1批敌人，这里是本游戏的难点，推荐给大家一个最简单直接的打法：直接拿火箭筒对准其中1个盲眼铁爪轰，爆炸的余波会有很高几率炸死另一个。1个盲眼铁爪值15000，2个正好等于1个火箭筒，正所谓破财免灾嘛，之前在美术室拿到的火箭筒就用在这里吧。

■里昂掉入萨拉扎的陷阱，注意下坠途中的QTE提示，否则跌落在针刺上即死。

旧下水道

■在商人处可以购买霰弹枪Striker，这是推荐用到通关的武器。附近的邪教徒尸体上有贵重品。

■萨拉扎派出他的右手对付里昂，他是本作中体力最高的BOSS，通常情况下一发火箭炮也不足以令其丧命。

■干掉右手或等待时间到后，乘电梯离开旧下水道。

BOSS 右手 VERDUGO

当里昂进入旧下水道内部约8秒后，右手就会在天花板或地面上发动奇袭攻击，应密切注意QTE提示。进入通道尽头的电力控制室，打开房间右上角的电力开关后，右手就会真正现身。里昂需要在这个房间里坚持60秒左右，房门才会打开。如果直接调查房门的话，右手会立即出现。如果不调查，右手会在启动电源的30秒后出现。注意利用房间里的液体窒素瓶，待右手走近时扳倒它，右手就会被暂时冻结，这时它的身体会变得非常脆弱，此时可以用火箭筒一炮将其轰碎。因为右手的身上有合成皇冠的贵重品，所以建议击倒。



Chapter 4-2

采掘场

■总体的步骤是先去打开巨石边的开关，然后会有一部矿车冲过来，当升降台下到一半时被另一侧悬崖上的机关阻止了。前往悬崖打开机关后，走下楼梯后矿车开关旁会出现电锯男，而里昂前往采掘场的通道方向又会增援4个村民。



■重新打开关让矿车降下来，取得里面的炸药后对开关旁的巨石使用。注意点燃引线后要后退至安全距离，大概5、6个身位。

■邪道打法：多周目或资金充裕时，我们可以用火箭筒一炮将巨石轰碎，省掉以上一切步骤。

熔炼炉

■爬上平台后吸引2个巨人过来，然后利用平台上的滑轮飞跃到正对面的熔炼炉顶盖开关旁，待巨人一路上顶盖就打开开关。当巨人跌落炼炉时，不要靠近炼炉，否则会被巨人捉过去一起陪葬。熔炼炉只能用来摆平一个巨人，不要贪心。

■与剩余的巨人作战的基本法则和2-1、2-3一致。

奈落

■这里的敌人全部都是怪虫，拥有优秀的回避能力，如果它飞近你的话，不妨连按A键，有一定机率将敌人踢倒。

■一出来就会遇到1批怪虫，沿路进入通道右侧的岩洞前还会遇到1批。按下岩洞内的机关1后，洞口附近又出现了1批怪虫。

■沿岩洞左手边的通道一直走到上方的下1个岩洞，洞内会有2只怪虫。按下机关2后，洞口也会同时出现了1批怪虫。

■进入被阳光聚焦打开的大门后，小心道路中的铜钟，要把握节奏通过。通过第一阶段后拉下开关继续前进，最后切记要取得尽头石桌上的贵重品。



Chapter 4-3

城堡旧址

■初始位置小屋内有武器商人和打字机，往前走一点会有2个村民作为开胃菜。

■远远地看见一群村民在那里开篝火晚会，我们可以悄悄地爬上平台后扔过去一枚手雷作为会议礼物。

■摇动右手边小屋中的机关就可以打开通往地下遗迹的通道。

地下遗迹

■站在入口的位置使用狙击枪，攻击范围可以覆盖整个场景。不过也得小心，因为敌人是从两侧分别接近的。



■远处小屋的2F有1个电锯男，如果玩家有耐心的话，最安全的打法就是远远地将其狙死了。因为愚蠢的AI不懂得爬梯子下来地面。

■地下遗迹的路面上有不少捕兽夹，走路的时候要留个心眼。初始位置下方的地下洞窟内有一个石棺，打开后可以获得贵重品。

■打开通往矿山坑道出口的钥匙就在小屋的第2层，注意在小屋的1层还有1个拿电锯的敌人。当玩家进入小屋后，屋外还会有1批村民增援。

矿山坑道

■进入坑道前，房间内的尖刺天花板会下陷，显然玩的又是城堡内4-1的那一套。不过这次里昂身边会突然出现2只寄生虫，最好还是先将其击毙再处理天花板。在这里，我们有1分钟的时间。

■跳上坑道矿车后要射击左侧的机关才能启动矿车。

■在矿车上迎击敌人时，可以站在最后一节车厢用TMP点射，趁敌人跳到矿车上前将他们在空中一一解决。途中还会有2处拦路的木条，如果玩家前方的车厢里有敌人的话，可以让敌人去撞上木条。如果没有的话，就要注意屏幕的QTE提示去躲避，或是直接开火轰碎。

■当矿车飞下悬崖前，根据QTE提示让里昂飞身跃向对面的悬崖绝壁。攀住崖边后不要就掉以轻心了，这时还需要连续晃动手柄攀上悬崖。

■取得房间内的任务道具后，从梯子来到地面。使用道具徽章打开原本不能开启的大门。



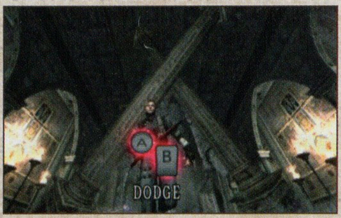
Chapter 4-4

大圣堂

■一开始有打字机可以记录，当玩家正要沿着水上的通道离开时，萨拉扎石像附近的敌人将通道关闭了。

■返回石像右侧的平台，从梯子来到2层。此时萨拉扎石像的左右手是以上下的轨道移动的，其腹部开关可决定是哪只手做升降移动。在远距离可以射击机关来控制萨拉扎石像的左右手。注意此时会有1群邪教徒活动于石像范围附近。

■来到对面的2层平台后，从梯子下去1层，这里有1名红衣邪教徒。打开房间里的开关就可以升起1节浮桥和打开铁闸。



■重新来到萨拉扎石像的左手处，利用其到达3层平台，然后从右上方的小道走到萨拉扎石像的背后将开关打开。这时，萨拉扎石像的左右手就可以作左右移动了。从3层平台→左手→右手→对面的3层平台，然后打开开关就可以剩下起剩下的1节浮桥。注意此时会有一批新的戴铁面具的邪教徒增援。

■勇敢地向着大门跑去吧，迎接你的将是一场连续的QTE。首先连续晃动手柄维持里昂的跑动，按得慢的话会被萨拉扎石像踩死。当左边的石柱倒下来时就按A，反之右边的就是B。如果两侧一起倒呢？请按A+B。跑到大圣堂门口时，马上拔枪射击门锁，然后踹门逃跑。萨拉扎石像也会跟着一起追出来，继续晃动手柄跑动。注意在萨拉扎石像倒塌的一瞬间要看准QTE飞跃到桥的对面，然后连续晃动手柄攀上地面。

塔

■进入塔的大门后，与萨拉扎聊了会儿天，注意左手反掷过来的匕首要用QTE回避。

■来到2楼的突出部时，楼上的敌人会不断地利用机关从楼梯处丢大木桶下来，利用狙击枪打死控制机关的敌人，也可以从前方的梯子爬到控制开关旁。

■3楼升降台正对面有1个爆雷兵，由于要先把升降台的2个木箱推下去才能启动升降台，所以先把他打掉会比较安全。

■守在升降台的一角等待数名红衣邪教徒的到来，途中在四周的阁楼里还会有弩兵，时刻当心背后。

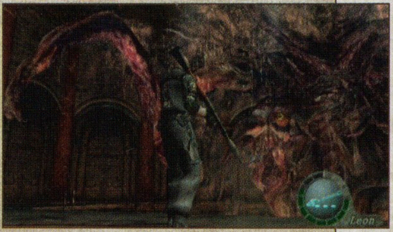


■出口右侧的石壁下方有一个贵重品，不要错过了。

■在塔顶的武器商人处整理道具，旁边还有打字机，建议大家购买1枚火箭筒。

BOSS 雷蒙·萨拉扎 RAMON SALAZAR

萨拉扎的攻击方式主要是依靠中央的主触手和两侧的2条副触手。主触手的攻击是必须手动回避的，除了普通的拍打外，只要一看见主触手张开血盘大口时，就必须马上朝两侧奔跑。被咬住的话可是一击毙命的，这也是BOSS惟一能够直接致命的攻击方式。副触手主要以拍打和投技为主，其中投技能够把里昂扔到下1层去，不过这两种攻击方式都可以利用QTE回避。打倒副触手后，其恢复时间为30秒。1层有许多BOSS孵化出来的寄生虫，如果玩家火力不够的话，不妨下1层打寄生虫赚点弹药。能够对BOSS造成重大创伤的攻击方法是：首先攻击其主触手上的眼球，给予一定的伤害值后，主触手就会萎缩，但是7秒后就会恢复过来。这时，包裹着萨拉扎的核心外壳就会打开，马上射击萨拉扎就能对BOSS造成伤害。最简单的方法是待主触手移开后，利用火箭筒直接轰核心处的萨拉扎，BOSS的奖励资金为50000，所以用火箭筒也不亏，这是一个方便快捷的方法。



第五章 Chapter 5 孤岛惊魂

Chapter 5-1

码头

■分岔路的左侧有道具，右侧是前往码头，进入前记得先打灭探照灯。

■当进入到码头工事的前沿阵地时，一种新的敌人——重机枪队长，打他需要连续压制，如果被机枪扫中会损失大量体力。建议从上来先投一枚闪光弹，然后用大威力手枪照头连续轰杀。

■消灭敌人后，先去大门打开照射光线的开关，光线会直线照射在大门正对面的镜子上。然后我们可以去另一面镜子处调整角度，调到正对着大门旁的另一处光线机关即可。然后再将有光源折射的镜子方向对准刚才调整过的镜子，就可以打开大门。



■前方的洞穴前有落石，注意QTE。洞内也有2名敌人，从梯子处可以来到码头的后半部分。

■解决了左侧的敌人后，悬崖峭壁另一侧的小屋内有贵重品，不过需要先射击油筒炸开挡路的石头。小屋内有不少拿电棍的敌人。

■出小屋后，直线道路上有许多弩兵布防，我们可以选择走岩洞，从中途跳下去就到了岛内设施的大门前，记得先打开门右侧的开关，然后点射小车压死追兵。

■在武器商人处还有打字机，在这里可以买到小岛的宝藏图和大威力手枪Killer7。

■进入岛内设施的门前有弩兵和拿着电棍的敌人，远距离狙死他们。

岛内设施（前半）

■厨房内的壁橱里会突然冲出一个浑身着火的敌人，经过时要留神。

■监视室门前有1个铁甲巨兵，身上除头部外都被铁甲包围，楼下的武器库也有1个，同时还有1个弩兵。这里的白色手提箱内有贵重品。

■进入监视室后，敌人发现了异常，立即关闭了线路。从左侧的蓝色门继续前进。

■不断上下开启的铁闸需要与其保持一定距离，铁闸才会反复升降。铁闸内的第1批敌人为2个爆竹兵，第2批为3个弩兵。进门后右边的拐角处还有1个敌人。

■沿路一直前进，在分岔路口处选择左手边，我们要先去手术室取得电子门卡。手术室内的机关只要使左上角的指向标最终流动到右下角就OK了。



■取得室内尽头拐角处的电子门卡后，对门手术台上的敌人会突然复苏。这是一种新敌人——超级宿主，对付它需要一种特殊的热能瞄准镜。现在我们只需要击断他的腿部，然后尽量绕开它的头部位置离开就OK了。但不要正面走近他的头部，超级宿主会有一定几率跃起咬你。想将其硬碰硬地击倒会很费弹药，不过能得到5000元金钱。

■走出手术室后，通往冷冻室的通道里



也有一个超级宿主。如果觉得回避有困难的话，不妨击倒它后使用2到3颗燃烧手雷。

■使用电子门卡进入冷冻室后，先去右侧的房间内将电子门卡改为打开垃圾处理场的密码，解除放置热能瞄准镜处的冷冻。然后进入房间右下角的小屋内取得热能瞄准镜，这时冷冻室的大门会自动反锁。满足门锁解除的条件一为击倒超级宿主；二为超级宿主出现的1分钟后。一取得热能瞄准镜，立即冲出小屋跑到大门处，然后再转身慢慢狙死敌人。此时只需进入狙击模式后瞄准敌人身上的红点（寄生虫）射击即可，如果全部红点被击碎后敌人还不死，说明还有一个寄生虫在背后，将腿打断就能看见，狙之。

岛内设施（后半）

■在垃圾处理场处先击碎房间里的玻璃，然后朝下面扔一颗手雷就可以有效解决敌人。嫌浪费弹药的话，可以用房间内的扳手玩“抓布偶”。阿什莉的房间被2名铁甲巨兵看守着，而且现在并没有能够打开门锁的卡。

■进入培养室，打开关押阿什莉的牢房的电子门卡就在新型的超级宿主身上。这种新型的敌人浑身尖刺，近距离时还





会把刺伸长作为攻击武器。它的英文名称“Iron Maiden”——即欧洲16世纪曾经存在过的恐怖刑具“铁处女”。它的攻击虽然伤害值高，但并不是即死效果，不用太害怕。

■外面的通信塔可去可不去，不过那里有武器商人，还可以看到里昂发求援信号失败的剧情。

■原路返回的途中，医务室里会再次增援1批敌人，另有3个弩兵把守着楼梯。可以利用墙壁作掩护先狙掉他们。

Chapter 5–2

垃圾处理场

■收到艾达指示的里昂决定带阿什莉从垃圾处理场的地下逃跑。一离开牢房就会遇到1个铁甲巨兵带着1群小兵，这时不要把阿什莉留在牢房里而自己出去打敌人，她会被抓走。

■进入垃圾处理场前的控制室，这里有1群敌兵。优先解决对面的弩兵，右侧拿电棒的敌人也是一个威胁。启动开关打开通往垃圾处理场的门后，从该门处又会冲进来1批敌人。预先将阿什莉留在身后的角落里吧。

■里昂与阿什莉来到了垃圾处理场，2人起身后，背后的新超级宿主就立即复活了。这里要赶紧打开铁闸旁的机关，进入铁闸内再把其关上。那么就可以隔着铁闸安全地解决新超级宿主。与阿什莉一起将大铁箱推落下水作为浮桥后，立刻让她藏在前面的铁箱内。因为道路的另一侧又有1个新超级宿主。



金属废料场

■进入废料场后，先留在原地控制一下战场的局势，打扫掉第1批的敌人。然后再将位置转移到控制室左侧的位置，随时注意阿什莉的安全。2层的敌人会时不时扔把斧头下来，切记要照顾好这个敌人集中出口。控制废料场中央的大铁球砸出新的通道时推荐用阿什莉操作，里昂则负责在门口把风。

地下起居室

■正面的铁闸后有第1个超级宿主，注意要与其保持距离。通道的前方又有另外1个，听到其恶心的喘息声就要打醒十二分精神了。

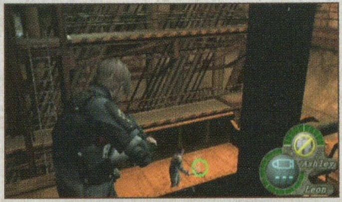


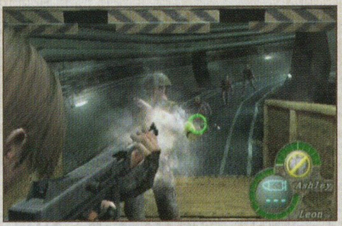
■进入通道左侧的房间打开前进道路上的铁闸后，由于铁闸只开了一半，还得麻烦阿什莉爬过铁闸然后将其完全打开。右侧的红色小门内有武器商人和打字机，左手边的机关要两人分据两侧，然后待到正中央的红灯亮起至中央时按A键就OK了。

隧道

■挖掘机启动后，隧道第1阶段的敌人多从后方而来，从上方桥梁跳下来的只有少数两个。值得注意的是从后方企图撞我们的大卡车，用任何枪械射击其本体就可以阻止它。第1次失败后，这部大卡车又会再冲上来1次。

■从左侧的梯子上2层打开中央的开





关，切记不要与这里的敌人过多纠缠。因为动作一慢的话，下面的阿什莉可能就有危险。

■继续驾驶推土机前进，这次建议大家站在后车厢的左下角，因为接下来的敌人会频繁地从上方跳到车厢里，多数的落点是右侧。当打开最后一道铁闸后，注意迎面冲来的最后1辆大卡车。

■商人的房间内有许多资金和1台打字机，另外白色的手提箱内有贵重品。

Chapter 5–3

锅炉房

■房间内有1批敌人，2楼的房间里也有弩兵把守，右侧的里间有一些道具供玩家补充。

■与克劳撒的战斗是以QTE的形式进行的，这堪称是游戏史上最惊心动魄的过场动画，对QTE的输入时机判定也极高，务必小心。

集装箱存放点

■教主的房间之前的这一段镭射通道和电影《生化危机》第一部的其中一个场景非常相似，后面几个也是考验玩家的QTE反应。值得一提的是，躲避最后的镭射光线时可以往正前方、即朝着镭射光线冲过去反而容易把握QTE。

■击败BOSS U-3后，从入口左侧的小道前往遗迹外围。

BOSS U-3 U-3

与U-3战斗的前半部分将在3个集装箱内展开，此时里昂只能以击退或逃跑为主，注意屏幕上的QTE提示。击中绿色的指示灯就能够打开一些闸门，同时也能够启动打开红色出口的按钮。按下适当的红色按钮后，只有30秒的时间让玩家逃出红色大门，然后这一节集装箱就会坠落深渊。按照图中的位置来快速逃离U-3的控制，最后的一跃要自己按A键。与U-3战斗的后半部分在悬崖上展开，利用弧形通道内的铁闸困住BOSS，可以争取到一些攻击时间。尽量以多移动，打游击的战术为主，同时利用好附近的油桶。第3形态的U-3会发动钻地攻击，不过在它的钳子破土而出时会有QTE提示。当然，由于这个BOSS实在过于强大，我们还是推荐用火箭筒来对付。



遗迹

■射击油通可以有效地解决遗迹外围的野营地里的敌人。从帐篷内的梯子可以下到地下1层，这里有贵重品，也有商人和打字机。

■进入遗迹后，首先冲入正前方的小屋内，然后举刀在木门处等待，照准跟着冲进来的克劳撒迎面一刀。与克劳撒交战，军刀绝对是比枪械更有效的武器。

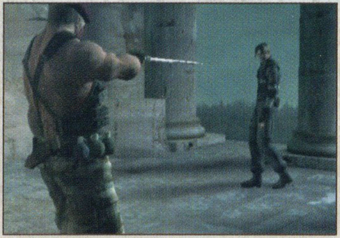


在此将他打退或者坚持1分30秒，铁闸门就会打开。

■从小屋出来后，克劳撒会随机在前方4个墙壁的其中一个后面出现。不要试图翻进狭长通道正面的房间，因为一进去后就会中了克劳撒的埋伏。绕道从旋转阶梯上2层平台，这里除了取得1块石板外，还会强制和克劳撒战斗1次。如果连续4次的近距离QTE成功，里昂就能够反击克劳撒一脚。将平台上的石像推到白色石板的位置就可以开启离开平台，以及前往遗迹塔的道路。

■克劳撒会在遗迹塔的道路的开关前埋伏，绕道走可避开。

■遗迹塔内的敌人均为小型机器人，在其眼睛闪现红光时就要注意它们的攻击或自爆了。



■来到塔顶准备与克劳撒的战斗，与其开始战斗后就会有3分钟的时限。在3分钟内如果不打倒克劳撒的话，里昂也会随着塔的爆炸而丧命。

■打倒克劳撒后，立即转身从梯子处跃下，然后右转从平台突出部跳到目的地。立即把3块石板安上去就能够打开离开的门。

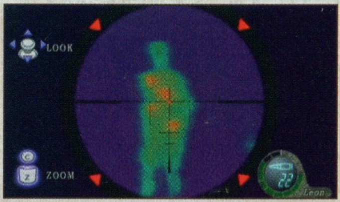
BOSS 克劳撒 KRAUSER

对付克劳撒有多种办法：一为中距离先攻击其腿部，待其跪倒后就马上打头，然后保持距离反复循环即可；二为近身拿军刀瞄准他的脚部砍，不过每砍2下就注意QTE回避。如果能够把克劳撒逼在外侧栈桥的一角处狂砍，击倒他的速度会非常快；三为捕捉其攻击瞬间挪开左腕的空隙，当他一露出空隙时直接开枪打其胸部就可以令他跪倒，然后用军刀划头或投掷燃烧弹，这也是较快的一种办法。



监狱

■这里有1个超级宿主，记得替狙击枪组合上热能瞄准镜。



监狱外通路

■这里的敌人配置是1个重机枪队长加1群敌人，首先利用油桶解决外围工事的警兵，然后从右侧尽头的梯子爬上2楼。出门后从左侧跃下2层平台，然后从左手边进入绿色按钮的房间。启动绿色按钮后，2F的小屋内会出现电子门卡，但立刻就被1个敌人给取走。

■立即从该小屋内跳下地面，然后再按原路返回梯子处，这时会碰上拥有电子门卡的敌人。击毙他取得门卡，上梯子在正对面的装置处使用。然后按原路跃下2层，去左右两侧按下2个绿色按钮就可以打开通往实验室的门。

实验室

■实验室外的通道内有2个铁甲巨兵和2个普通敌人，这是游戏中最后一群杂兵。

■进入实验室进行寄生虫清除手术，然后离开实验室。在武器商人和打字机处作最后的调整。

■击败变异的教主后，利用艾达的摩托艇小熊钥匙带阿什莉逃离小岛。逃离时有一个驾驶摩托艇的小游戏，注意后半部分必须按摇杆向上推加速。

Chapter 5-4

防御工事

■这里的地形比较复杂，不过仅针对于四周的工事而言，敌人的立体化攻势往往令人手足无措。通行的道路还是只有1条，利用好麦克的直升机掩护。滑索对面的重机枪队长可以直接滑过去踢到，并对其造成伤害。如果机关枪台火力实在太猛难以冲入的话，不妨稍等一会，直升机会帮我们将其炸掉。



■进入3台加特林机枪把守的区域，我们还是要以步步为营的打法为主。打死出口前的加特林机枪操作员可以获得1瓶急救喷雾。按下2层左右两端的按钮才能开启出口的大门。

BOSS 教主塞德勒 OSMUND SADDLER

攻击BOSS腿部关节处的眼睛，就可以使其头部的核心部分暴露出来。此时可以跑过去近身按A键，就可以给予BOSS极大伤害。战场内有2处钢筋和2处油桶可以利用来攻击BOSS，效果和打眼睛一致。削减BOSS一半体力后（约相当于6次军刀攻击），艾达就会抛给里昂1枚红色的火箭筒，利用该火箭筒攻击BOSS就会以激动人心的演出效果将BOSS一击瞬杀。从艾达在直升机里按下引爆键后，3分钟倒计时就会开始，原路返回阿什莉处就可以带她一起逃走。临走前别忘了去取击败BOSS的100000奖金。





使用艾达时需要注意几点

■艾达的跑步速度比里昂快，可以借此作出一些大胆的闪避动作。

■艾达的防御力较低，要随时注意HP残量。

■艾达手中的绳枪可以将其带到许多正常途径无法到达的高处，平时应多留意屏幕下方是否有按键提示。

■艾达的所有武器均无法改造升级。

第一章 Ring the Church Bell 教堂的钟声

村庄

■在村庄内搜寻一段时间后会触发Insignia Key的Event（直接爬上钟楼或进入里昂死守的2层小楼对面的房子都可以触发该Event）。然后在该小屋的门口至火堆的椭圆形范围内，按下屏幕提示的A键后，艾达会利用绳枪跃到小屋房顶，这时就可以取得Insignia Key了。注意房子的里屋床铺上有贵重品。

■取得钥匙后不要着急离开，可以先在村庄内执行一番三光政策。这里出现道具的位置和里昂篇是基本一致的。



地下岩洞

■当艾达走到岩洞中心较宽敞的位置时，后面会追来3名村民；消灭后继续走到出口前的铁门时，2位女村民破门而出，还有2名男村民会从艾达的背后进行夹击。建议先利用命中头部加格斗的方式击倒女村民，然后向前冲避免腹背受敌，再转身慢慢收拾敌人。

■地下岩洞中心空间处右侧的小木箱内有贵重品。

教堂

■教堂外围墓地中央墓碑上有贵重品。

■在教堂的后门处，使用3、3、3、4、4、4、3的密码可以取得Round Insignia，不过此刻无法拿取，而且一拿走该道具后，后门的铁门就会自动关闭，而且还会出现2个村民。

■一路前进来到悬崖处，消灭所有的敌人后（包括一名电锯大妈）取得出口附近的绿色猫眼石，再原路返回教堂后门，打开机关并用宝石替代Round Insignia。此时突然会有6名村民从教堂门口处冲进来。直接回避或解决掉敌人后进入教堂。



■教堂内右手边的通道墙角内有贵重品。消灭完教堂内的全部敌人后，打开2F的彩色透视机关，具体色块位置与里昂篇相同。机关开启后本章结束。

第二章 Rescue Luis 营救路易斯

村长官邸＋村庄

■先从后门出去，在小路上射几只乌鸦获取道具，然后取得粪池上的贵重品。在武器商店人处可以购买Mission 2的宝藏地图，稍事整理装备后立即出发。村长官邸的厕所处照例有1个村民，不过这次换成了大妈……

■在1F出口外，有2个村民加1个电锯男在守候，而前方小屋周围和里面也各有1个村民。注意沿路树枝上有2个鸟巢，击落后可补充弹药。回到村庄，尽情搜刮一番村内资源后，一路前进来到农场。

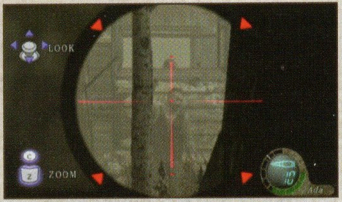
农场

■原里昂篇放置装饰啤酒壶的贵重品位置，现改为一个金手镯。在出口前方的道路上有五个捕兽夹，可以用枪或小刀将其排除。

林间小屋

■正前方的吊桥上有2个村民，相信就是他们推下巨石阻拦里昂的。消灭他们后返身可以用绳枪跃到上面拿取贵重品。

■经过狭长的甬道后，正前有1名手持



爆竹的村民，此时如果已购买了狙击步枪，在此甚至可以连对面小屋内探头探脑的另1个玩爆竹的村民也射杀。爆竹村民的据点小屋里还有4个村民。其1手持爆竹，可以在据点小屋被封死的木门处破门先干掉他。进入小屋来到封死的木门处，艾达发现村民将已经昏迷的路易斯和里昂抬往村庄方向。

■原路返回村庄的途中会遇到2批村民，第1批有2个在甬道出口外；第2批则是集体从吊桥上跳下来，共有5个之多，如果手里有高爆或者火焰手雷的话，不要客气立马掷出去。

村庄

■穿过死寂一片的农场回到村庄，激烈的战斗在等待着艾达。一进门就是2个村民迎面扑来，行进到村庄中心的时候，一大群村民会沿火堆两侧蜂拥而上。如果这时你拥有一颗高爆手雷的话，嘿嘿……瞄准火堆丢过去，正好可以把分头而上的2批村民一网打尽。前往村长官邸的出口附近还有3名村民，

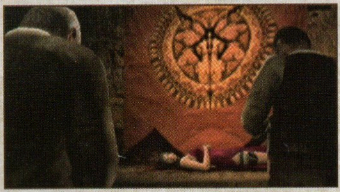


其中站在大门旁的年轻人竟然还穿着里昂的夹克，真是令人生气。

村长官邸＋操作室

■一路追踪村长一行回到村长官邸后，发生剧情动画。

■醒来后先解决身旁的村民，注意此时的村民头上有一定机率会爆出寄生虫。战斗结束后不要忘拿身旁宝箱内的贵重品。坑道的铁梯旁有1个村民，1层的工事前有2名村民，其一持有爆竹。可以将2层的村民击落1层，然后利用村民的爆竹一次将3人全部收拾。



■缆车操作室内有一些道具补充，还有商人，前往里昂篇与村长决斗的铁皮屋途中，原里昂篇商人的位置现在就只有打字机和弹药了。进入铁皮屋后，电锯大妈会从远处的房梁上一跃而下。此时建议立刻退出房间跑到左侧的小胡同里，拿完贵重品后转身利用地形将远远跑来的敌人一一狙杀。打倒电锯大妈后取得启动缆车操作的钥匙。原路返回缆车操作室，阶梯上会有3个村民阻挠玩家。启动缆车后，乘坐缆车来到村庄通往古堡大门附近的区域。

■山脚下的小屋附近有弹药，屋内有打字机。里昂篇原左侧道路（敌人以村民为主）的出口不能进入，艾达只能取道里昂篇原右侧道路，内有1名巨人，出口右上方有武器商人，可以整理装备。

山谷

■进入与巨人决斗的山谷中，注意两侧均有可利用绳枪跃上的高层平台，其中右侧为贵重品。沿途和途中小屋内有许多弹药补给，给人以一种大战将至的感觉。

■即将到达出口的一段山道内，巨人挡在出口大门前。此战若大家拥有TMP，战斗效率会非常高。即使正面面对巨人连续射击，也能够快速地将其击至寄生虫破体而出的状态。如果没有机会的话，由于艾达的速度远胜里昂，可以在巨人的两侧或档下来回穿梭去寻找机会。

第三章 Retrieve the Sample 重夺样本

花园

■在起点的武器商人处可以购买Mission 3的宝藏图、L号装备箱和弩箭（必买，威力巨大）。此处的寄生虫敌人多以分离式的为主，需要留个心眼。花园里的敌人分2批出现，这里的红衣邪教徒1个有3000块，大家千万不要错过。当玩家消灭第1批敌人过后不久（或走进花园出口发现门打不开后），第2批敌人就会出现。在花园中耐心搜索一番还是可以找到不少好东西的，贵重品在中央喷水池处。来到与里昂重逢的房间后，除了大肆搜刮一番后，不要忘记了床的帐幔顶部的贵重品。

城堡外部

■从房间出来后，选择从上方的道路前进。外侧道路上会首先遇见2个敌人，其一持盾，拐角处是3个弩兵构成的三角阵式，最远端的那1个有可能会爆出分离式的寄生



虫。而且当玩家走到最远端与该弩兵交战时，身后的铁门处会出现1个红衣邪教徒增援。最好还是跑回狭长的道路上，以免腹背受敌。解决完敌人后，可以返回拐角处的房间使用绳枪跃进内部取得沙漏，该贵重品不能卖，因为它是过关必须的道具。该房间内有1个红衣邪教徒，一落地后大家就要作好准备。取得沙漏后，在原落地位置使用绳枪离开该房间。继续前进由刚才红衣邪教徒进入的门来到城堡内部，左侧的门进入后是武器商人的所在地，内有一些道具补充。一直向右走，路的尽头是1个红衣邪教徒，他可能会携带分离式寄生虫。

城堡内部

■从重逢的房间内的小门直接进入，或者绕西侧城壁都可以最后进入到城堡内部的会餐室。进入里昂篇中与盲眼铁爪殊死搏斗的铁笼房间后，相同的命运再一次降临在艾达的身上。一开始使用弩箭攻击盲眼铁爪，待其一转身就换回TMP攻击其背部，寄生虫爆出来后，如果对自己的技术有信心不妨直接上去用小刀进行切割。一般来说，2发炸药箭的爆风攻击就足以打开铁笼的门锁。铁笼周围的敌人配置基本和里昂篇相似，为弩兵、链球兵加普通杂兵。

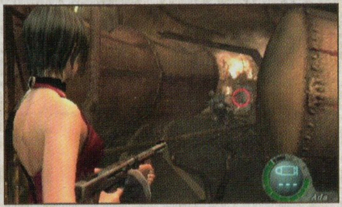
■战斗结束后，检查铁笼中心的宝箱后，就可以将沙漏放置于其中，然后就可以打开出口处的铁闸。来到里昂篇中放置火箭筒的房间内，此时里昂正在与邪教徒们爆发激烈的战斗。此时因为威斯克的命令的缘故，所以艾达只好对里昂“视而不见”，但不要忘记跳到下层拿取对面的贵重品。通过桥梁即将到达出口时，大门处会涌进来一批敌人，预先放慢步调然后使用弩箭有机会一击KO全部敌人。入口处的大门也会有敌人增援，出口左侧也会有1名敌人，此处应加快战斗速度，尽量避免腹背受敌的情况。进入里昂篇中塞纳被塞德勒杀死的房间后，本章结束。

第四章 Stop Leon's Assassination 拯救里昂

隧道

■在武器商人处可以购买Mission 4的宝藏地图，一路前进首先在左侧出现3个敌人，2个拿盾1个拿电棍。道路尽头有铁甲巨兵，可以用弩箭对付（一击死），也可以狙击他的头部，同样是一击死。然后攻击道路尽头的油桶，顺手还可以炸死3个正在聊天的敌人。

■道路左侧出现3个敌人的通道尽头的房间内，有2处可以利用绳枪取得道具的位置。房间内有1名敌人，务必小心。从油桶处左侧的门口进入房间后，这里有许多敌人，稍微随便开几枪坚持个5秒钟让其全部冲入室内后，再利用一枚高爆手雷就可以完全解决战斗。出门后，敌人的布置是3名敌人在地面，其1持盾，左斜上45度的桥梁上有1名弩兵。左侧道路尽头左手边的纸箱拐角处



有一瓶急救喷雾。该通道的两侧都可以利用绳枪跃上高处。

■先去右侧尽头的铲车燃烧处跃上高处，然后从左侧的通风口进入，此处空间狭小，还有1名铁甲巨兵，建议把弩箭留到这里对付敌人。从通风口跳下室内，此处有1名敌人。出门后可以在燃烧的纸箱上取得贵重品——黄金招财猫。从门口右侧的纸箱上可以一路攀爬回原路，利用绳枪从原弩兵所处的桥梁通路进入港口。

港口

■一路前进发现一台加特林重机枪，不过由于没有钥匙卡无法启动，沿途顺手取得道具后从尽头的楼梯来到1层。此时军舰上的火力突然向岸边扫射，同时1层也出现了大批敌人。这里可以利用



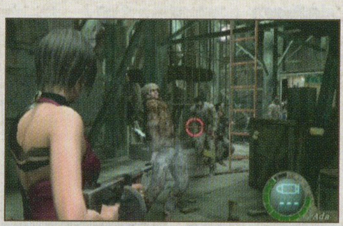
角色上下梯子的无敌时间来引诱敌人聚集在梯子旁，反复上下梯子3、4回，敌我不分的加特林重机枪就会将敌人也清理干净，不必艾达自己动手。在该平台1层梯子对面的尽头处取得蓝色钥匙卡，然后就是把握时机返回2层的加特林重机枪处启动火力，加特林重机枪射击的方式与一般主视角武器的操作方式并无二致。

■就在艾达即将击毁最后一座军舰的重机枪时，敌人孤注一掷与我方同归于尽。不要尝试向燃烧的加特林重机枪处走去，会扣血。返回刚才反复上下梯子躲避的2层平台处，在尽头可以使用绳

枪跃至3层，这里有一座炮台，不过目前由于没有红色钥匙卡所以无法启动。在2F平台右侧可以利用旋转平台来到军舰甲板上。

军舰

■一到军舰甲板处，立即就有4个敌人加1个弩兵列队欢迎艾达。这里可以后退至尽头左侧的木箱处，弩兵就无法对玩家造成威胁。从右侧的梯子来到军舰2层，此处楼梯上有3个敌人，道路尽头也有1个。军舰3层上有1个盾牌兵和1个爆竹兵，此处出手一定要快，先用TMP牵制住盾牌兵，然后换手枪将爆竹兵定住引爆。即将来到3层平台的出口处，突然间整座军舰的甲板上又冒出5座炮台。此时应立即转身来到画面左侧的铁架台处，利用绳枪跃至高处取得面前的红色钥匙卡后，然后在钥匙卡右侧的突出部使用



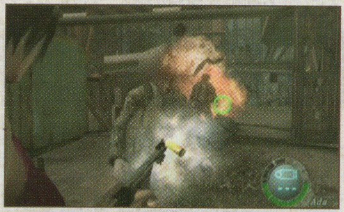
绳枪飞越到对岸的3层平台上。

■使用右手边的炮台就可以击毁军舰上的5个目标，干掉第一个后，倒计时3分钟开始。迅速击毁全部目标后跳下2层平台，然后按原路返回军舰3层的出口处。如果赶时间的话，可以全部躲避开军舰上的敌人，因为地方非常宽敞。

岛内建筑

■在3层的平台上有许多弹药补给，还有武器商人和打字机。

■从大门处离开后，继续来到岛内区域。3层平台上有2名敌人，解决完他们后跳下2层，此处亦有3名敌人。道路尽头处的2名链球兵和1名弩兵。由于2层平台



的门被反锁，艾达只好直接跳下地面。一落地就会有大批敌人蜂拥而上，建议此处可以直接用弩箭。远处桥梁上有3个敌人一字排开，正好拿来练靶。

■在桥梁底部使用绳枪跃至2层桥梁上，然后从左侧的梯子爬上3层平台。对付眼前的敌人可以引爆画面右侧的油桶。不过，稍过十几秒后又会有1名头戴钢盔的敌人出现在3层平台处，大家如果在拿右侧道路尽头的贵重品时要小心身后。一路继续前进，在铁丝门前可以先将对面的弩兵岗哨先狙死。沿哨卡左侧的道路一直来到2层平台原本反锁的门的另一侧，此处有2名持盾敌人，通道的尽头还有1名普通敌人。

设施内部

■从梯子处来到里昂篇中塞德勒亲自捉走阿什莉的房间，从左侧大门出去后，可以在该房间中的白色手提箱内取得贵重品。从小门出去后，被大型推土机撞毁的房间里也有道具。原路返回并前往里昂与克劳撒决斗的场地，进锅炉房前楼梯拐角的天顶玻璃窗上放置着另一个贵重品，需要击碎玻璃窗。锅炉房有3个敌人。

■一进入里昂与克劳撒决斗的场地就听见两人激烈拼刀时摩擦产生的金属声，在通道尽头使用绳枪来到高处。在此大家不要只顾着看里昂和克劳撒的精彩好戏了，关键的一发子弹还是得艾达自己用QTE射出的。

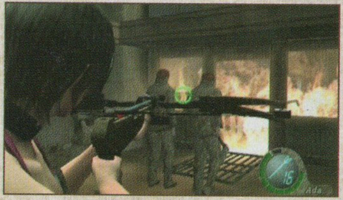
第五章 Obtain the Sample 获得样本

防御工事

■在武器商人处可以购买Mission 5的宝藏地图和XL号的装备箱。防御工事的大门入口左侧有1名弩兵，再往前走一步，重机枪队长会从2层小楼上跳下来，还有1名持盾士兵尾随。使用弩箭可以正面解决战斗。随后还有1名斧头兵在2层平台上，利用绳枪可以跃上2层平台，在一个油桶处取得贵重品。

■继续前进，一拐弯就碰见3个敌人，左上方的工事中还有爆竹兵不断扔爆竹下来。这里可以先退回去，收拾了3个敌人后，再将远处的爆竹兵狙死。在道路尽头的2层小楼前有4名敌人镇守，可以在右侧突起部射击引爆他们身旁的油桶。进入小楼后，由于楼顶有敌人推下油桶发生爆炸，导致该区域成为封闭空间。所以，接下来的战斗属于强制性质，建议站在绿灯出口处或左侧的角落，利用弩箭攻击，3个1批非常有效率。遇到单个敌人就用手枪牵制一下。原入口方向有1个弩兵，所以不要背靠火海面对敌人。

■一出门就碰见2个敌人，可惜他们命太苦，被制作人安排站在油桶旁。滑车对



面有1个携带寄生虫的弩兵，可以先狙死他再过去。进入里昂篇有2座加特林重机枪封锁的区域后，出入口的大门都被关闭，耐心狙击周围的弩兵，地面的1个可以利用油桶干掉他。打开该区域大门的2处开关前均有重机枪队长把守，建议先用闪光弹封锁行动后再用弩箭解决他们（或是直接打开开关后逃走）。

■走出防御工事后，在遗迹前依然有许多弩兵在布防，狙击枪或者快速接近他们都是不错的打法。里昂篇中击落麦克的直升机的那个敌人正手持火箭筒，站在悬崖边洋洋得意。还犹豫什么呢？就让艾达替里昂手刃仇人吧！如果玩家想进入悬崖对面的狭窄通道取得黄色药草，就必须小心身后突然出现的3个敌人。

■进入遗迹大门前的拐角处，贵重品在右上方的石柱上，需射落。

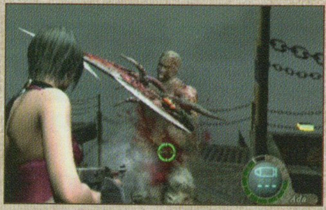
监狱

■进入遗迹结束与里昂的相遇后，艾达继续在遗迹中搜索。前方的大门内是监狱的区域，内有武器商人和打字机。如果把狭长走廊对面的弩兵狙死的话，左侧的牢房中会冲出3名敌人。以正面朝向监狱出口的方向为准，取得右上角的牢房内的贵重品后就马上离开监狱。

■接下来是与克劳撒的恶斗，战胜克劳撒后，初始位置左侧的角落里有贵重品。沿右手边的道路走，拐弯后会看见武器商人和打字机，在此作最后的调整吧。利用绳枪进入岛内设施后，艾达阻止了教主追击里昂和阿什莉的行动，留下自己孤身一人对付教主——塞德勒。

BOSS 克劳撒 KRAUSER

与克劳撒的战斗共分3个平台进行，在每个平台中只要给予其一定的伤害，战斗就会转移至下1个平台，所以一些重要道具要提前拿取（第2个平台上有绿色药草和炸药箭，第3个平台有急救喷雾）。一般来说，转移平台所需要给予克劳撒的伤害值等于使其单膝跪地，并命中头部，然后再打几下他的腿



就OK了。推荐武器仍为小刀。克劳撒除了腿部攻击外，其余都可以用QTE直接回避，打法和里昂篇并无二致。

BOSS 教主塞德勒 OSMUND SADDLER

■此战禁用一切实弹射击类枪械，因为其无法对BOSS造成明显伤害，而且还会让BOSS反过来利用吸收的子弹射击艾达，正如之前CG里塞德勒吸取TMP子弹的那一幕。

■在场地内有许多弹药，而且在2层的监控室中还有1瓶急救喷雾。利用塞德勒还没爬上2层之际，直线跑向



对面取得油桶上的炸药箭。如果玩家在这里跑得够快的话，可以直接在塞德勒爬上2楼前就跑进监控室取得急救喷雾，而塞德勒则由于在爬上来后失去了目标，会有一定几率自动走到对面的平台处。当塞德勒攻击的瞬间射击其头部是行之有效的打法，时机就是QTE提示出现前的一瞬间，也可以理解为塞德勒一发出吼声我们就马上放箭，迟了或晚了都不行。命中赛德勒成功后，他体内的寄生虫会受到刺激出现在其口中，这时立即上前按A键使用小刀攻击BOSS。反复3次再加1箭就可以了结塞德勒，然后自动发生剧情。

最终决战

■里昂将艾达救下后，独自一人开始与变异后的塞德勒战斗。而艾达的任务则是将不远处的“爱的红色火箭筒”交给里昂。

■在初始位置左侧有1瓶急救喷雾，取得后利用绳枪进入铁架台的区域。此时倒计时开始，只有2分钟的时间。

■从右手边开始前进，首先有2个敌人，其1持盾，先后退待其发招后再跑。然后下1层平台的敌人可以趁其说话时直接回避。再下1层的铁甲巨兵可以利用绳枪的无敌时间逃跑。接下来是2个环形通道，如果玩家来到此时间已所剩下不多，可以直接回避掉所有的敌人，因为这里



的空间都还比较宽敞。走到第2个环形通道处又有1个铁甲巨兵，通道内还有2名持火箭筒的敌人，适当开几枪牵制敌人，然后直接跑到尽头的位置使用绳枪飞跃到里昂与塞德勒的战场旁。艾达跳下1层平台后，“红色爱心火箭筒”就在眼前。赶快拿起来丢给里昂吧！



Wii游戏海报赏析

《银河战士Prime3：堕落》



波斯王子 宿敌之剑	Ubisoft	ACT
Wii Prince of Persia: Rival Swords		美版
2007年4月3日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

文 乱舞 编 D·S 美编 NINA



我剑，何去何从 爱与恨转眼成空

杀戮、野心、复仇……人们在时间的旅途中，总在重复着同样的悲剧，而时间也总在静静地向前流淌，所有的一切在时间面前看似都不值一提。时间的真面目是什么？也许以后永远不会有人知道，而我，已经记不起曾经多少次改变历史了。

时间可以重新书写历史，却永远无法改变悲剧。剑可以刺入敌人的胸膛，却永远无法刺散你心灵深处的迷雾。善与恶，正与邪，仅在一念之间。在这个世界上，我们拥有比时间更可贵的东西。来，一起举起宿敌之剑，去经历这个前所未闻的故事，答案就在这如梦似幻的砂之世界中。

操作说明

遥控器手柄	
十字键	移动视角
沿手臂方向转动	移动视角
B键	走壁／格挡／推拉／拉住石柱（黑暗王子）
A键	翻滚／跳跃／动作
－键	移动到后方视角
＋键	暂停／菜单
1键	纵览全景（在有标眼睛的区域）
2键	第一人称视角
挥动	使用右手武器攻击／速杀



双节棍手柄	
模拟摇杆	移动
Z键	拾起武器／战斗架势／投掷武器／下落
C键	发动时之砂能力
挥动	使用左手武器攻击／速杀／链刃攻击（黑暗王子）

系统概要

1.速杀

速杀系统是《波斯王子》系列砂之三部曲中最后一作新增的亮点，它不仅引入了类似忍者游戏中"暗杀"的紧张感，而且大大丰富了战斗的观赏性。速杀的发动条件是在未被敌人觉察的前提下，靠近敌人到一定位置或距离时，画面会稍微停顿并产生光芒特效，此时立即挥动双节棍手柄即可发动速杀。速杀发动后根据敌人种类的不同，速杀分解动作数量和方式也不尽相同，当看到王子手中的匕首发光、画面停顿并产生光芒特效时挥动遥控器手柄就可以完成速杀分解动作。特别注意的是，Boss战中的速杀分解动作判定时间要求很严格，稍不注意就会失败，同时遥控器手柄的感应有时候会特别灵敏，在挥动前尽量不要有所晃动。黑暗王子发动速杀的情况与王子略有区别，发动速杀后只要不断挥动遥控器手柄将敌人勒死即可。



2.王子与黑暗王子

本作中由于体内心魔作怪，在特定场合王子会变成黑暗王子，两个角色的不同点在于：

王子：可以拣敌人掉落的武器实现组合武器攻击，但攻击力较弱，不过在最后一章中王子可以凭借父亲留下的皇家战刀，对所有杂兵一击必杀。

黑暗王子：手持匕首和链刃，攻击力比王子强很多，但在行动过程中会不断消耗HP，必须及时通过时之砂来补充。



黑暗王子在跳跃方面可以利用链刃钩住横杠到达更远的平台，也可以利用链刃实现多次走壁。另外，黑暗王子的速杀系统也与王子略有区别。

3.时之砂

作为砂之三部曲之一，时之砂依然是游戏中最关键的道具。在状态栏中一共有6格砂槽，封印特定的砂之门可以增加砂槽最大数。游戏中每发动一次砂之力就会消耗相应数量的时之砂。补充时之砂可以通过打破道路中的瓶瓶罐罐随机获得、也可以利用砂之门来补充。

4.砂之门

砂之门是释放时之砂的地方，



会清晰地看见一道通向天空的金色光柱。每个砂之门都有总兵把守，一旦被发现，砂之守卫就会源源不断地从砂之门召唤同伴前来帮助，因此如何完全速杀砂之门处的守卫也成为游戏的一大乐趣之一，而下面的流程攻略中也会作详细指导。封印砂之门可以获得增加砂槽数量、砂积分或新的砂之力奖励。在封印的砂之门处，王子还可以补充时之砂。

5.砂之力

最初王子在获得时之匕首后就会获得"时间倒流"的能力，随着流程的进行，王子在各个砂之门处还将获得各种砂之力：

技能名称	操作方式	作用
时间倒流	长按C键	时间倒流，如果在前进中遇到不测可以即时回头，回头时间可以根据砂槽下方的时间槽来判断。
暴风之眼	短按C键	时间减慢，常用于复杂的机关、过快关闭的暗门等场合。
砂之风	格挡中短按C键	在身体周围形成砂之风，对周围敌人造成伤害。
砂之风暴	格挡中长按C键	"砂之风"升级版，威力更大。

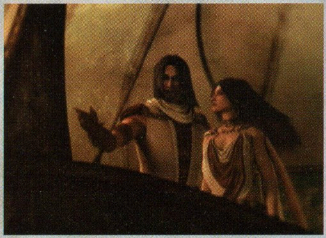


流程攻略

◆序

船缓缓地在海上航行着，离目的地越来越近。王子站在船头，凝视着手中握着的时之纹章，不禁又回想起过去所发生的一幕幕惊心动魄的冒险。希望一切就这么结束吧，王子松开手将时之纹章放入海中。身后传来了时之女皇凯琳娜的声音："王子，未来充满了希望，但我们那么做必然会改变历史。"王子的眼神无比坚定："不必担心，凯琳娜，我不会让任何人伤害你的，我发誓。看，我们就快到家了。"

不远处，就是两人期盼已久的终点——巴比伦城。然而，迎接王子与女皇的不是繁荣祥和，而是漫天的箭雨。船很快被打得粉碎，王子搭着破损的甲板残片飘到了岸上。当他睁开眼时，敌人正拖着凯琳娜走进巴比伦城中，王子义无返顾地追入城中，再度踏上了拯救女皇的旅程。



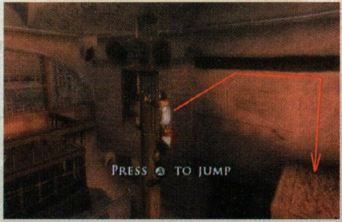
CHAPTER 1 噩梦

■城墙

游戏开始后，根据画面下方的提示熟悉各种操作。首先一边移动一边按A键利用翻滚通过面前的一扇破门。接着熟悉视角的操作，沿手臂方向转动遥控器手柄或按十字键可以改变视角。按A键跳起抓住附近的平台，再按一次A键爬上平台，再接连跳过几个平台，来到下一个提示点。在墙边按住B键通过走壁移动到远处的平台上，接着按B键垂直走壁并抓住墙沿进行移动，拐个弯后根据提示按Z键落下，再顺着梯子下滑来到城内。

来到两根柱子处，利用两根柱子和高台来回跳跃跳上高台。再从高台跳回到第一根柱子，这时拐个弯往另一侧墙壁上跳，让王子抓住墙沿并落到石台上，接着利用走壁走到另一侧的落脚点，然后通过攀爬翻过城墙。这里将遇到第1处记忆点，按B键可以补充体力并进行存档。

前进，在画面左下方有眼睛符号

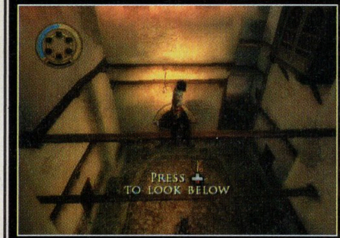


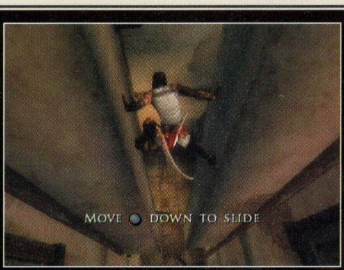
提示的区域按1键可以进入全景画面，按十字键↑和↓可以放大和缩小。爬上楼梯来到上层，在小屋内获得一把匕首，接着开始进行本作新增的速杀系统教学，根据提示，在画面停顿并产生光芒特效时挥动双节棍手柄，王子会缓缓靠近敌兵，接着再根据提示挥动两次遥控器手柄即可完成速杀。抱住平台右侧的柱子下滑，利用刚习得的速杀迅速解决这个平台的一名敌兵，然后利用走壁和攀爬来到对面的平台处。这里沿梯子下滑时注意下层的守卫，乘其不备时再下到平台上靠近发动速杀。按Z键可以拣起这名守卫落下的武器，这样在战斗中双节棍手柄就可以控制左手武器进行战斗。继续前进，必须与一名守卫正面交锋，解决后来到一处断崖前，先从左侧走壁到最远处时按A键跳到另一侧，再跳上平台，接着爬上梯子并利用垂直走壁爬上窗台，下到城墙外时王子再次遇见了被拖走的凯琳娜。

从平台的一侧顺着红布下滑到下面的平台，利用连续技解决掉出现的三名敌人后从正门右侧的入口来到城内，先通过两个梯子来回跳跃来到上层，接着垂直沿着一侧墙壁走，在最高点跳到另一侧的落脚点后再跳向对侧的楼梯，来到城墙外。前进爬到左侧的屋顶，解决完下层的弓箭手后进入下一个场景。这里有两名守卫，待第一名守卫回身时迅速发动速杀，再对付远处的弓箭手。接着爬上楼梯来到第二个记忆点处。

海港

沿着木板前进，沿墙壁走到最远处后跳到身后的木板上，再贴着墙壁继续前进。拐过弯后来到平台上，再沿着细木条慢慢前进，注意控制手中的摇杆保持平衡，接着在尽头处跳上对面的平台，并利用翻滚进入房间。在房间的一侧可以看到前面有两根在同一垂直方向上的木条，跳到最上端的一根后，下落到下一根，待两名守卫分开后再分别发动速杀解决，最后利用尽头处的墙壁走到最高点后反跳到木条

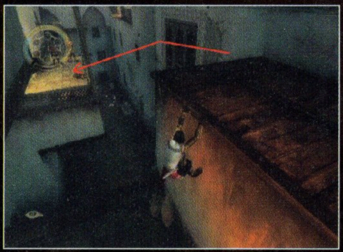




上，向上来到下一个场景。往前跳跃可以来到一处狭缝，下滑到地面后会被两名守卫发现。解决后，注意观察前面两根木条的位置，利用两根木条可以跳到侧面的狭缝上，再向上爬即可来到平台上，接着往远处的木条上跳，再跳向狭缝，落下后稍微转动一下方向就会出现速杀提示。

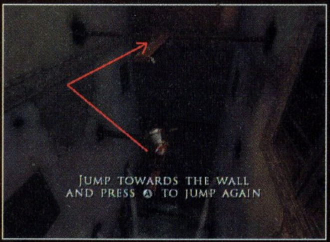
从右侧的通道前进，平台下有一名守卫和一名弓箭手，乘其不备可以跳至他们后方进行逐个速杀，然后利用木梯来到高台并跳向对面的平台，此时要注意前方巡逻的弓箭手，确保安全后跳上平台并将弓箭手速杀，接着翻滚来到下一个场景。

在尽头处可以看到前方不远的平台上有两名守卫，不过距离太远，先利用走壁到达右侧墙壁上方的平台，然后再沿着右侧的墙壁行走，再跳向刚才有两名守卫巡逻的平台，解决后跳向前方的木条，再跳向对面的平台，接着利用连续三角跳跃来到更高处的平台。



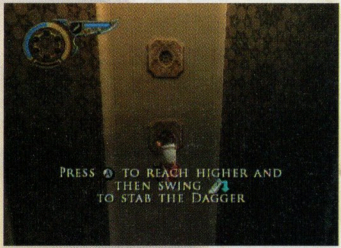
利用一连串的跳跃后来到尽头处的平台，此时可以抓住对面有黑色破损处的墙壁，在落下前会出现速杀提示，挨个解决下方的两名守卫。之后还是几处简单的木条跳跃，在尽头的





平台前可以看到远处架着两根T字型木条，沿着墙壁走到背对着木条时按A键可以跳到下端的木条上，再利用侧面的墙壁通过三角跳（连续按两次A键）即可跳到上面一根木条，最后跳向对面的平台来到记忆点处。

宫殿



跳下阳台，待对面的守卫离开后，沿着屋顶尽头的墙壁走到最远处时跳到对面的平台上，这时不要与守卫正面冲突，沿着墙壁向上走可以抓住上方的凸缘，待附近的弓箭手离开后从上方速杀这名守卫。然后绕到屏风后，按1键观察弓箭手的方向，待其扭头时，迅速走到左侧的小间内，跳到桌子上并利用反跳抓住上方的木条，再从上方将下面的两名弓箭手逐个速杀。接着爬上尽头的桌子，先走壁然后挥动遥控器手柄用匕首将身体固定在墙壁上，然后按A键再挥动一次遥控器手柄即可再往上一步，最后跳向对面的平台。下面可以看到平台前方的踏板，先沿着墙壁走，踩下踏板后按A键即可弹至对面的平台，然后踩下机关进入开启的门内。

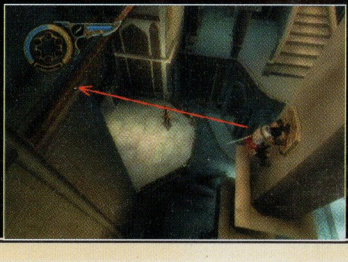
站在桌子上，先沿着墙壁走，在固定点用匕首固定住，然后落到下方的木条上，再跳至对面的固定点会出现速杀提示，解决掉下方的守卫后利用其背后白色的柱子跳到木条上来到高处。同样不要按常规路线前进，沿墙壁向上走可以抓住凸缘，然后从高处速杀那名弓箭手。接着不要急着往下跳，抓住平台的边缘，待下方的守卫靠近时会出现速杀提示，可以轻松将其解决。砍掉阻挡的椅子后进入下一个房间，这里第一个平台有一名守卫，可以从其背后爬上平台进行速杀偷袭。然后沿着墙壁往上走，利用匕首固定住后，再往上跳到下一个固定点，然后按住B键横向移动到下一个固定点后即可跳上平台。对付对面平台弓箭手的方法是在接下来的走壁途中，在踩上踏板的瞬间会出现速杀提示，必须迅速作出反应。

解决后通过左边的墙壁反跳抓住上方的木条，再跳到下一根木条，在边缘往上跳即可抓住上方的凸缘，再反跳到对面的凸缘上，爬到上方的平台。先不要惊动前方的弓箭手，利用平台上的桌子跳上固定点，后侧向走壁反跳到对侧的屏风上方，然后再小心地沿着木条走，在尽头跳向狭缝就可以从上向下速杀弓箭手。下一名守卫则可以直接从其侧面小心前进，即将正面冲突前会出现速杀提示。然后从守卫后方的门进入房间内，找到固定点后利用走壁将匕首固定，然后跳向侧面的凸缘，贴着墙壁走的途中可以看到被拖走的凯琳娜，近在咫尺却再次失之交臂。这时从右侧爬上平台，利用走壁踩下尽头墙壁上的机关开启木条上方的门继续前进，进入后可以看到记忆点。

接着通过一连串机关来到尽头，推动机关可以打开上方的暗门，然后找到侧面墙壁上的机关，利用走壁到最高点时，挥动遥控器手柄用匕首拉下开关，再跳到拉出的平台上，向上进入王座之间。

王座之间

记忆点在王座之间的正中央，在其右侧的雕像上方有固定点，用匕首固定后往弓箭手方向移动，先到一个过渡平台上，再沿着墙壁走到踏板上迅速挥动双节棍手柄发动速杀，解决



后再沿墙壁到达对面远处的平台上。到平台上后，沿正前方的墙壁向上走可以到达墙壁上方的平台，利用正前方墙壁上的踏板再跳至一根石柱上，再往上跳可以跳到石柱的上一阶，这时就可以看到固定点，用匕首固定后反跳可以抓住对面墙壁上的凸缘，再沿着木条可以跳向弓箭手后方的狭缝上，下落后可以从背面将其速杀。接着抓住侧面墙壁上方的凸缘前进，从固定点侧向移动到王座的平台上。此时缓缓向最上方的王座移动，乘弓箭手不注意可以将其速杀，接着从另一侧的柱子下滑到平台上解决下方的两名守卫，继续前进后就会触发剧情。



◆剧情点

终于赶到了空中庭院，不过眼下的事态却十分糟糕，远处的凯琳娜已经被绑上了刑台。

“不！”王子不禁声嘶力竭地叫喊道，他奋力向身边的几名砂魔发动攻击试图再度救出女皇，然而却被突如其来的链刃狠狠地甩在了地上。

痛苦、绝望……王子几乎不敢相信眼前的这一切，然而更让王子意想不到的是凯琳娜面前这位一脸恶魔相的人。“什么？是你，维齐尔！”王子感到有些吃惊。

维齐尔冷漠地笑道：“你就是波斯王子吧，欢迎回来，不过恐怕一切都太迟了。”纵使王子拼命地挣扎，却无奈链刃已经深深地扎进手臂里，挣扎只会图增痛苦。

只见维齐尔一边说着：“我想我这里有属于你的东西。”一边掏出王子再熟悉不过的时之匕首。

令王子最不愿意看到的一幕发生了，匕首刺进了凯琳娜的身体，顷刻间，女皇体内的时之砂爆发出来，向所有人袭来，现场一片混乱。王子也没能幸免，时之砂沿着被链刃刺伤之处进入身体，在手臂上留下了时之印记。

混乱中，维齐尔似乎看到了永恒的希望，一边高喊着，一边将时之匕首刺进自己的身体。很快，时之砂涌入他的体内，他的身体开始炸裂，最终变成了恶魔。王子见时之匕首从维齐尔手中抛出，立即飞奔过去，眼看就要拿到时，庭院却开始崩塌，不过在下落过程中，王子还是抓住了匕首，并顺势将它刻入墙壁滑到了下面的平台上。

王子长舒了一口气，紧握着匕首：“父亲，不论在哪，请原谅我所做的一切。”

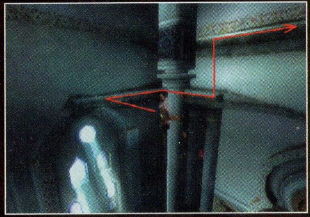


■陷落回廊

此时王子获得了第一种时间能力——时间倒流。沿路砍掉阻挡的椅子后前进，在尽头处遇到一扇石门，机关就位于其正后方的墙壁上。进入石门后因为平台会陷落，所以要迅速向右侧前方走，如果掉落可以按C键使用时间倒流能力补救。在尽头处观察墙壁可以发现两处固定点，通过它们可以到达对面的平台，再利用红布下落到下层。

■宫殿废墟

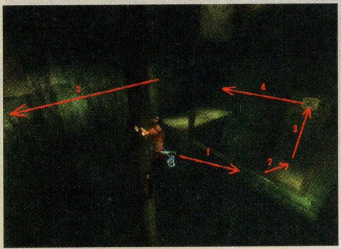
沿路前进，通过几处组合机关后，踩下转弯口墙壁上的机关来到满是柱子的房间里，这里有许多地板和柱子是会陷落的，所以动作一定要快。先爬上房间右上方的柱子，注意柱子的形状，圆形的可以抱住，方形的则不行。在爬上右上方的柱子后，往回跳到中间的柱子，再跳到入口处右侧的柱子，然后再往墙壁的凸缘上跳，贴墙后迅速移动，因为第一个凸缘很快会陷落。顺着凸缘绕到入口处左侧的柱子，跳上后迅速转好角度，跳向侧面墙壁上的固定点，用匕首连续侧向通过三个固定点后跳回到柱子上，再跳回最初的右上角柱子的最上端，由于此时柱子很快会坍塌，必须立即将角度对准出口侧面的凸缘上(也就是房间入口正对的墙壁上)，然后再跳向出口的平台，顺着红布下滑后利用狭缝落地，向前就可以看到记忆点。



■皇家会所

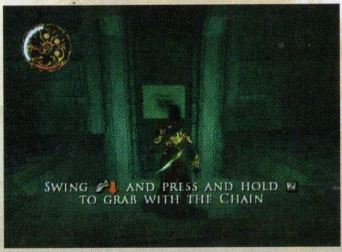
继续前进通过三处组合机关来到皇家会所，其中一、三处需使用走壁通过。在皇家会所中一路前进，遇到断崖可以跳过，解决掉第一名守卫后，在断崖处先跳向对面的凸缘，然后贴着墙来到平台上，再解决两名守卫后在这里可以找到一个装有10点沙积分的宝箱(今后还会遇到很多类似的宝箱)，然后爬上高台，再解决高台上的守卫。找到平台对面的固定点，跳过去后再利用固定点到达下一个平台，最后利用踏板到达出口。踩下机关，进入门内往前走不远在一个房间内发生剧情，由于手臂发生剧烈疼痛，王子不慎跌入下水道内。“醒来……醒来……”不知从哪来的声音传入了王子的耳朵里，王子很快又重新站了起来。

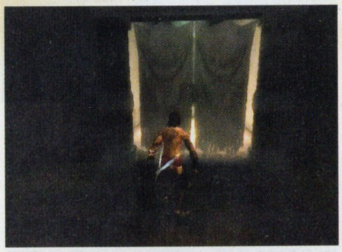
■下水道



断崖前有三根管道，先抓住第一根，后按B键摆动身体，看准时机跳向下一根，到达平台后抓住前方回形管道继续前进。到悬崖后，跃起抓住前方的管道，后站在管道上跳向对面的墙壁抓住凸缘，沿着凸缘到尽头处落下可以抓住狭缝。安全着地后需要对付一批新敌人，将他们引至阳光处可以大大削弱他们的实力。在尽头处用匕首划下机关后跳到狭缝处，下滑到最低点时跳向前方的管道，利用这三根管道下落到地面。找到周围墙壁上的固定点，利用固定点反跳到对面的凸缘上，再跳向石柱，拉下机关。进入打开的门内，从侧面的狭缝下落的地面。进入下一个场景后，利用提示点观察地形，先走侧面的凸缘，然后跳向中央的大柱，再跳向中央伸出的木条，最后跳向活动平台。在平台推出前，利用走壁先将匕首插入固定点，然后走壁到侧面的木台，再利用走壁行至前方的狭缝处下落，之后王子变成了黑暗王子。

黑暗王子的特点是HP会不断减少，必须通过击倒敌人或途中罐子中获得的时之砂来补充。在解决掉房间内一部分敌人后，站在中央印有图案的石壁前，挥动双节棍手柄后按Z键拉动机关。走进打开的门里，跳过木条后下滑到地面，这时先不急着跳过悬崖，先到悬崖下取得宝箱然后再回到悬崖前，对准中间伸出的木条，在跳跃过程中挥动双节棍手柄即可到达对面的平台。来到洞穴内用同样的方法拉动印有图案的石柱机关，不过这次的暗门关闭的较快，最后必须用翻滚来通过。进入暗门后，先沿木墙上走抓住凸缘，走上平台后再走壁到对面的木梯，在最高处用匕首拉动机关后反跳到伸出的木条上，最后在机关处通过连续三角跳到达上层。继续前进，通过狭缝下落到地面后王子恢复了原样。





先利用凸缘跳到移动的固定点，再侧向移动到平台上。下一处尽头暗门的机关在第三处光线照射点左侧。进入暗门后先不急着通过机关，在左侧可以看到窗帘，进去后调查尽头的黄金水池可以挑战隐藏关，通过后可以增加体力上限。再返回通过刚才的一连串机关，就可以来到记忆点处。

■地道

离开记忆点后来到悬崖前，利用左侧墙壁走到平台对面时反跳到平台上，然后再一路向上，中途需要注意几个乱箭机关。到达上方平台后，解决掉前方的两名弓箭手后再一路向上攀爬，中途有一些木板凸缘会下陷，动作一定要迅速，抓住最上沿的乱箭机关上方的木板后向右侧移动可以爬上木板。继续向上时要注意上方伸出的木板有时间限制，第一个木板刚伸出时，就应该把握时机快速向上攀爬来到最顶层，走到边缘再次见到了恶魔化的维齐尔。

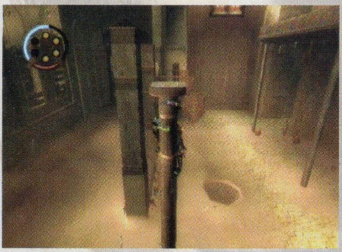


堡垒



从狭缝处落到最低点，待一名守卫靠近时会自动出现速杀提示，解决后再慢慢从背后靠近下一名穿着红色盔甲的守卫进行速杀，该名守卫实力稍强，需要三次动作才能完成速杀。接着靠近砂之门将其封锁，可以增加一格砂槽，之后靠近砂之门还可以完全恢复时之砂数量。沿平台一侧有机关的墙壁行走，后反跳至伸出的木条上，再跳到平台上解决一名弓箭手。之后落到下一层平台，先对付后方的弓箭手，同时在地面上可以找到一个宝箱。然后再返回刚才的高处平台，跳向前方的锁链后下滑，伺机速杀下方的两名守卫。利用墙壁上的固定点和踏板跳到另一个平台上，再向上攀爬，伺机速杀两名巡逻的敌兵后推动火台机关打开大门。从另一侧的机关处沿着墙壁来到对面的平台，王子再次变身为黑暗王子。

在变身处的平台上根据提示沿着墙壁走，在中途出现提示时挥动双节棍手柄利用链刃抓住墙壁，之后再按住B键继续走到下个平台，接着再利用木条跳到有弓箭手把守的平台，跳落后先将弓箭手速杀。然后再返回高处沿着墙壁走，在中途同样利用链刃抓住墙壁延长走壁时间，在提示点按A键反跳到锁链上，下落时将正下方的守卫速杀。然后再返回中庭将两名守卫解决。之后这里会不断出现敌人，可以不用理睬，爬上中央的柱子，利用三根木条连续跳跃到机关处，挥动遥控器手柄用匕首拉下机关然后进入打开的大门内。此时王子又恢复成原样。



马战



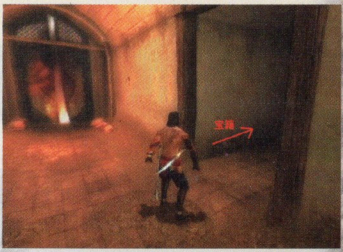
接下来将要进入一场激烈的马战，只需要将精力放在模拟摇杆的左右方向躲避建筑即可，遇到分支时听提示走。途中遇到坐着马车的敌人时可以将其挤向墙壁，遇到跳上马车的敌人可以挥动遥控器手柄将其赶下车。

巴比伦外城



王子下马进入城内后，一路向上攀爬来到外城。先暂时不用理睬下层的守卫，利用上层的木板跳跃、攀爬来到一处有窗户的屋前，落下抓住木板躲过守卫的视线来到下一处平台上，在这处平台的一侧可以看到踏板，利用踏板速杀对面平台的守卫后再进入屋内将另一名守卫速杀。出屋后在有眼睛符号提示的区域按1键可以找到屋檐下的固定点，从那个位置下落并利用匕首固定住，待下面的守卫经过时出现速杀提示，接着再解决另一位守卫。从这个平台出口处的木板向前跳，抓住木条后再向前跳可抓住狭缝。下滑到最低点后等待守卫靠近时会出现速杀提示，这时首次出现连锁速杀动作，要看准时机。接着再对付砂之守卫，最后封印砂之门。

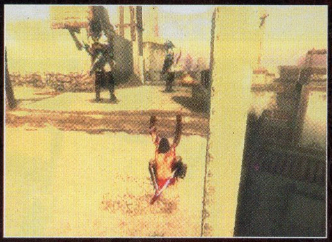
从狭缝背后的门内进入通道，在这里解决两名守卫后利用尽头附近的固定点走到侧面破损的门内。落到地面后会受到新敌人砂犬的进攻。在砂犬出现的位置可以看到尽头被火堵住，在这里的右侧通道内可以找到宝箱。之后向后走到悬崖前，通过走壁到达对面，再跳过几个断崖进入一个有几处火焰的房间里，王子又变身成黑暗王子。此时要对付几只砂犬的突袭。结束战斗后继续向前，此处离悬崖较远，需要链刃的帮助才能到达对面的平台，不过落地后平台就开始陷落，快速向前到尽头跳上前方的木条，再跳上平台将一名弓箭手速杀。从另一侧沿墙壁利用链刃钩住台灯到达对面，这里的平台也会很快陷落，着地后一拐弯就可以看见前方的木条，向前跳跃同时挥出链刃钩住到达对面墙壁上的梯子处。向上爬来到外城屋顶。



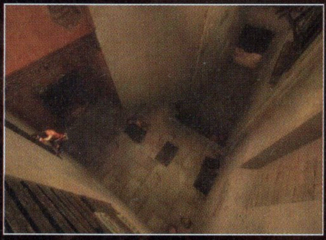
外城屋顶

首先跳到记忆点正前方的建筑上，解决上层的一名弓箭手后再跳到下层解决另外一名，然后沿着墙壁走，利用两个踏板跳到下一个建筑上。王子的这一跳正好惊动了一名守卫，千钧一发之际，不知哪来的弓箭将守卫射死，获救的王子爬上平台后叫了几声，却未见任何人影，王子似乎想到了某人，却又不敢往下想。

继续前进，小心速杀下一处建筑上的弓箭手后就地躲在遮挡物前按1键调查对面建筑上的两名弓箭手巡逻路线，在两人同时移开视线后



先往建筑右侧边缘跳，抓住后会惊动旁边的鸽子，待守卫解除警报后再逐个速杀。



跳至对面的平台后，沿墙壁走到踏板处弹向锁链，下落后注意乘一旁的弓箭手扭头时将正下方的守卫速杀，然后再绕到建筑另一侧速杀这名弓箭手。接着进入建筑内，顺着墙壁上的木板下落到地面，在尽头处利用一侧的固定点跳到对面墙壁上的木板后上到平台上。来到悬崖前，从右侧的两个固定点下到地面，然后利用前方的固定点拉开右侧的机关，这时会同时打开两道门，背后的门是隐藏关入口，可以增加体力上限，机关旁边的门是Boss战入口。

竞技场（BOSS战 砂魔巨人）

进入竞技场，王子终于见到凯琳娜死时在场的砂魔之一——砂魔巨人。与巨人的战斗分两个阶段，战斗开始后，沿顺时针方向滚动，很快就可以看到第一个木阶，跳上木条，等巨人把前方的石头打碎后再往前跳，在最高处可以对巨人发动速杀，一共三个动作。之后再来到另一个木阶处，利用固定点向上攀爬，再完成一次速杀，这次速杀的第二个动作较难判定，如果错过就尽快利用时之砂将时间倒流。之后进入第二阶段，绕到脚底攻击脚部，一只脚抬起后再攻击另一只





脚，待下方血槽减完后巨人就会跪倒在地，最后王子会自动跳到其背上发动最后一次速杀，同样是三次动作。

战斗结束后，竞技场的机关被打开，被关于此的居民们重获自由，不过没等大家庆祝，王子的手臂就再次不听使唤地将黑暗力量召唤出来。为了隐瞒自己变成砂魔的事实，王子纵身跳进了竞技场里的大井中。

CHAPTER 2 邂逅

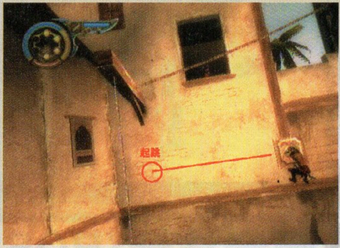
竞技场地下道



沿墙壁到达对面平台，在尽头左侧附近可以看到木板凸缘，向上跳到会翻动的木板时开始反跳，利用链刃钩住中间的柱子到达对面的平台。继续前进要注意石柱机关，利用链刃跳到对面平台壁上，然后跳上最上方的木板后，往侧面移动，再反跳到伸出的木板上。上到平台后先打破这里的罐子补充HP。从梯子下滑到最低点，挥动双节棍手柄并按住Z键拖动石柱机关，可以看到对面的大门开启，然后迅速反跳到石柱上，再移动到门内。利用走壁和链刃穿过悬崖，抓到对面平台壁上的木板，对准挂有红色小旗的木杆反跳，并用链刃跳至另一面平台壁上的木板，而后跳过两根木条来到高处的平台上。进入房间后王子恢复正常。没走两步，王子便再次得到了神秘弓箭手的相助，“法拉……”这次王子清楚地看到了在对面阳台上那张熟悉的面孔，但眼前这位女子却形同陌路人，扭头就消失了。



楼座

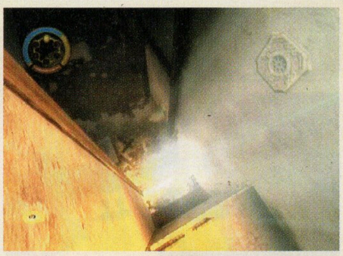


等对面平台其中一名巡逻守卫的视线离开原地不动的那名守卫时，利用踏板先将不动的守卫速杀，再速杀另一名，然后用同样的方法对付下一个平台上的弓箭手。到达最前方的平台后，跳到对面的阳台上，将一名守卫速杀，再利用三个固定点跳到锁链上，下落并速杀正下方平台上的守卫。接着跳到对面的锁链上，下滑到最低点时等待两名守卫靠近时就可以发动连锁速杀，再观察下方砂之守卫的巡逻路线，伺机跳下将它速杀，最后封锁砂之门，王子将获得新能力“暴风之眼”，短按一次C键就可以让时间减慢。之后回头从刚才连锁速杀的位置沿路向上，中途会遇到新出现的几名守卫和弓箭手，将它们击倒后，利用走壁按下侧面墙壁上的机关将门打开，再发动“暴风之眼”进入门内。



暗巷

从记忆点侧面的尽头处利用连续三角跳将匕首刻入固定点，然后走壁到平台上，再沿楼梯向上爬到顶部。伺机速杀两名弓箭手后，从第二名弓箭手所在的平台侧方一处通过走壁来到上层。王子在屋顶再次遇到了法拉，两人相互表明了自己的立场，既然立场相同，王子便希望能够与法拉联手对付维齐尔。从另一侧下到平台上解决一名守卫，然后利用两个固定点到达对面的平台，一路向前同时解决几名敌兵后就会触发剧情。法拉同意与王子合作，并为其打开了继续前进的道路。进门后通过狭缝下滑，然后跳到固定点上，再利用红布下落到下层。继续前进，第二处红布处不能



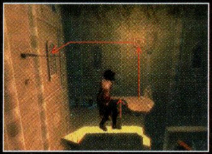
直接下落到底，下落到一定位置后就要跳向对面的平台。在尽头的墙壁处利用三角跳达到上层的木板，一路前进，攀爬到最庙宇屋顶。此时王子、法拉、维齐尔同时出现在了一个场景里，法拉对眼下这个维齐尔颇为吃惊，而王子此刻的心情更是恨不得马上跳下与维齐尔决斗，不过很快维齐尔就自言自语着走进庙宇，大门也随即合上，两人只好另寻其他进入庙宇的办法。

庙宇屋顶

跳下平台后会遇到一批新的隐形守卫，不过只要在周围挥舞武器就可以击中他们并让他们显出原形。解决掉这些碍事的家伙后可以在中央平台右侧墙壁上找到一个固定点，顺着固定点往上爬，然后抓住凸缘绕到另一侧，反跳到柱子上，再通过一个固定点和一个踏板就可以到达庙宇门前，这时法拉会帮助射落大钟。跳到大钟所在的平台上，先解决一名隐形守卫，然后按住B键拉动大钟，将其对准墙壁上印有图案的位置，然后上到破损的墙壁内，拉动机关打开庙宇的门。再返回到大钟上，通过走壁返回庙宇门前并进入。

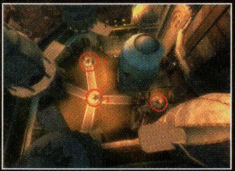


第一处悬崖先跳向对面抓住墙上的凸缘，然后反跳到固定点，再侧向走到另一处凸缘，注意这里的凸缘会陷落，迅速跳向对面的固定点，下一个固定点对面是一处机关，拉下后使用“暴风之眼”争取时间，然后快速沿翻转出的凸缘到达对面上方的凸缘，沿路攀爬，在最后一处固定点处向侧面墙壁移动到一顶距离后向后跳可以跳到下个平台。向上爬到上层，先对付这里的砂之犬，然后往右可以看到第一个

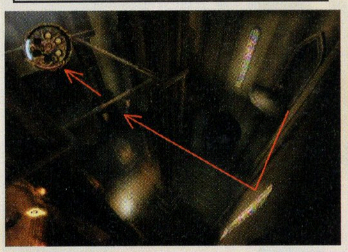


塔形建筑上有一处机关，站在旁边的石阶上，绕着环形墙壁走90度后跳向中央的单杆处，再跳向机关将其拉下，可以看到尽头处有一个石阶升起。站在升起的石阶上，顺着墙壁下到两座塔形建筑中间的平台上，再顺着第一个塔形建筑内壁走90度跳到单杆上再跳到建筑顶上，这时可以看到远处有一个固定点，向其跳去，然后到固定点上，向左侧走到尽头时反跳到单杆上，再连续向前跳可以到达上方隐秘的平台处。

观察平台下砂之门附近的守卫分布，从右侧跳到伸出的木板上，然后再跳向墙壁的固定点，利用踏板到下一个固定点，在最后的固定点处可以趁两名巡逻守卫靠近在一起时发动连锁速杀，然后再迅速绕到砂之守卫处将其速杀，封锁这个砂之门可以再增加一格砂槽。之后将大钟推到上方有固定点的角落，利用固定点进入塔形建筑内部。法拉需要王子推动机关将他送到可以射中大钟的位置，根据图中标示的火台代号，按1-2-3-3-3-1的顺序推动火台，从火台1到火台2、3可以通过塔形建筑内的固定点跳到建筑外部。最后将落下的大钟推到机关处拉下，此时王子让法拉先去营救居民，而王子孤身一人进入庙宇内部。

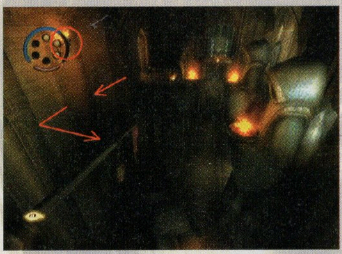


庙宇内部



通过石壁凸缘和固定点，一路向上来到记忆点。拉下记忆点对面墙上的机关进入门内，一路向下来到阳台。王子见到恶魔维齐尔残忍地屠杀着城内的士兵，愤怒再次唤醒了体内的黑暗力量。一开始场景很大要注意观察好地形，先抓住阳台边缘反跳到对面，然后落到下方的木条上速杀下面的守卫，再解决出现的砂犬，从缺口处利用走壁到达前方的平台，然后注意观察中央横杠的位置，走壁到一定位置时向横杠位置反跳，连续使用两次链刃到达对面的平台，再侧向移动并反跳到木板上，将下方的守卫速杀。站在砂犬出现位置的缺口拉动石柱后利用石柱侧面的墙壁反跳到上方的平台。

进入房间后拉动石柱，然后一路利用走壁和链刃以及两个踏板到达有守卫把守的平台，小心将两名守卫速



杀。首先观察地形，沿有红色小旗方向的墙壁走，中途必须用一次链刃才能反跳向挂有红色小旗的横杠，利用链刃挂住横杠到达角落里的平台，横向走到石象背后的狭缝，再利用一次链刃到达下一个石象背后，再跳到前方的平台。接下来先走向对面的平台，后利用侧面墙壁的反跳到达上方的平台并速杀两名守卫。从阳台可以看到两侧各有一处红布，先从平台右侧的缺口处沿墙壁走到红布处，下滑到一半时反跳并使用链刃到达对面的红布。下落到地面后首先解决一大群怕光的敌人（这里有一个宝箱），然后踩下机关，进入开启的暗门内。接着再踩下地面的机关，并发动“暴风之眼”闯过一连串的机关进入下一个房间，王子恢复了正常。

推动火台机关将水放光，这时会



出现新的敌人——砂雾怪，解决后顺着火台旁边的墙壁反跳可以抱住向上爬的柱子，之后再利用单杆上到最上层，中间会遇到一个被旗帜遮住的缺口，从这个缺口进入是第三个隐藏关。在最上层推动火台进入新的房间，从缺口处顺着墙壁到第一张红布处下滑，再跳到对面的红布下滑至地面。拉动机关进入新的房间，在悬崖处利用走壁到对面的平台，然后爬上梯子。

市场



在这里王子遇到了被困的法拉，从她口中得知了噩耗，在维齐尔的暴行下，所有居民都无一幸免，王子十分愤怒。从平台左侧走壁到最远处后反跳到对面墙壁上的窗台，然后再从另一侧跳向狭缝，下滑到底后跳到前面的木板上可以对下方的两名守卫实施连锁速杀，然后将尽头的藤箱推到机关处，进入打开的门内。上到平台上，一直向前跳到最前面的柱子，然后跳向左侧的固定点，待巡逻守卫靠近正下方的守卫并转身后发动连锁速杀，然后慢慢绕到右侧守卫背后进行速杀，要注意的是右侧这名守卫需要五次速杀动作才能杀死。将拐角的藤箱推到对面的平台下，然后跳上平台，利用固定点和踏板到远处的守卫上方，待两名守卫靠近时发动连锁速杀。之后拉下尽头的机关将法拉救出，然后利用法拉射下的藤箱和自己各压住这条道两端的机关，进入打开的门内。沿路通过攀岩、固定点、踏板等熟悉简单的谜题组合到达下一个区域。

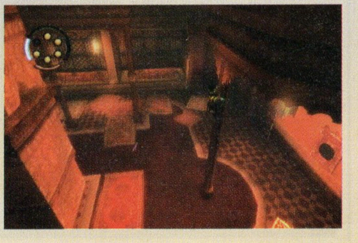
从记忆点旁下到下面的平台上，利用走壁反跳到对面高台的凸缘上，绕到侧面，再利用两个固定点绕到高台的背后，最后沿木板方向跳向狭缝将正下方的守卫速杀（需要5个动作），然后迅速爬上其旁边的楼梯，跳到前一个守卫正上方的柱子上利用连锁速杀将剩余两名守卫一并解决。接着拉下走道一侧墙上的机关，来到下一处砂之门。这里一共有4名守卫，先跳到最近一名守卫头上的木板，并移动到能出现速杀提示的最左端（太右速杀时会击破罐子引起注意），待砂之守卫转身后速杀下面的这名守卫，然后向往左绕到右侧第一个固定点下端，立即走上固定点处避免被发现。然后移动到第二个固定点，待砂之守卫和最前方的守卫转身后将身下的守卫速杀，同样再返回固定点，然后速杀最前方的守卫，最后速杀砂之守卫。封锁该处砂之门可以获得150点砂积分。接着拉开尽头处的藤箱，让法拉跳到对面平台。再将藤箱拉到对面的机关下，拉下机关并使用“暴风之眼”进入开启的门内。

爬上楼梯后，沿墙壁利用两个踏板到达对面的平台与法拉会合。在听到了求救声后，法拉建议王子应先同她一起解救被困的子民，尽一名王子的职责，而王子却在黑暗王子的教唆下一意孤行去找维齐尔要回失去的一切。不过没走两步，王子开始有所清醒，心中对法拉的担心更是远远超过了黑暗力量所左右的范畴，一个转身就健步如飞地朝法拉的方向回追过去。

庭院

沿左侧的墙壁跳到对面的木板上，然后速杀平台上的弓箭手。向前跳到木板上后，再跳到对面墙壁上的凸缘，接着落到平台。王子看见法拉跑进下方的大门里，不过此时黑暗力量又一次觉醒了。利用链刃到达对面墙壁后落到地面上，先击退地面出现的砂雾怪（一个角落里有宝箱），然后顺着另一面的墙壁上的凸缘向上，反跳并利用链刃到达对面的平台。进入房间后，顺着下方的红布落到地面，解决掉出现的敌人后，可以在中央柱子的一侧找到一根可以上爬的柱子，然后反跳到中央柱子，往上攀沿，后跳到对面平台速杀一名弓箭手。继续跳向前方的平台，解决这里的砂雾怪后，再将另一侧平台上的弓箭手速杀。利用尽头处两面墙连续三角跳到上方平台，推动火台机关，这时注意对面平台上弓箭手的巡逻轨迹，乘其不注意，从墙壁反跳到拉下的台灯处，利用链刃到达对面的平台，再将弓箭手速杀。进入房间后王子恢复正常。

从窗台的缺口爬上阳台，通过一串机关后利用固定点攀上上方的平台，此时王子终于与法拉会合，就在自己向法拉道歉时，一名神秘的紫衣女子打断了他们的谈话。王子让法拉去解救子民，自己则负责对付那名紫衣女子。



牢狱（BOSS战 紫衣女砂魔）



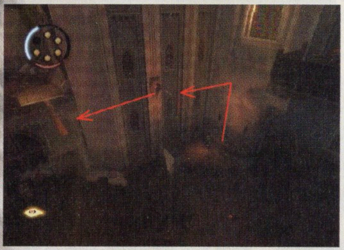
与紫衣女砂魔的战斗分两个阶段，第一阶段是普通的对战，多利用跳跃反击和格档反击就可以轻松将其制服，在两次拼剑后，女砂魔开始逃串。之后王子也变成了黑暗王子，沿着周围的平台追击女砂魔，每到一处平台都可以利用击倒这里的砂雾怪来补充HP，到攀附在女砂魔所在平台边缘时使用“暴风之眼”就可以阻止女砂魔的逃跑，然后上平台任意蹂躏她，当女砂魔的HP为0时会发动最后一次拼剑。（PS：用遥控器手柄拼剑那叫一个累……）

虽然击败了女砂魔，但化为砂魔的王子却被法拉撞了个正着，纵然王子百般辩解，法拉还是将箭头对准了王子。弓箭最后没有射向王子，不过法拉还是无法接受这一切，转身跑向对面的门里。



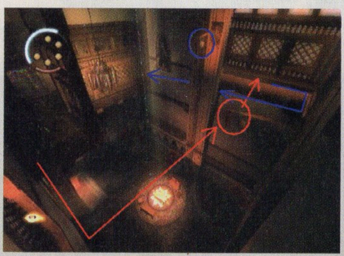
CHAPTER 3 英雄

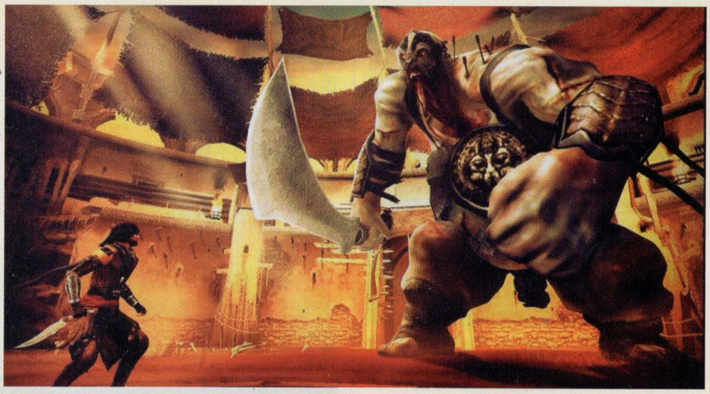
广场



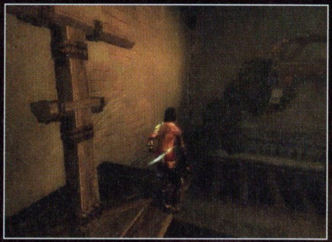
从法拉进入的房间追去，当红布下落到最低点时反跳到对面的凸缘上，然后一路前进，在拐角处利用链刃到达对面的平台。通过两个踏板机关到达下一个平台，利用链刃和二次走壁到达远处的平台。首先利用链刃轻松解决地面上的敌人，然后从挂着红旗的栏杆后方的墙壁反跳并利用链刃钩住栏杆到达下一块木板上，从平台另一侧缺口的墙壁利用走壁和链刃，再利用踏板到达柱子上，最后反跳到对面的平台。

从窗台进入屋内，观察好地形后，沿右侧墙壁反跳向横杠，同时利用链刃跳至对面的凸缘，再转90度利用另一个横杠到达锁链处，下滑并速杀正下方的守卫，然后再小心绕到下方另一名巡逻的守卫背后将其速杀。按动墙壁上的机关后进入打开的门内。收拾掉前方不远处的守卫后，在拐角处见到了法拉的身影，进入房间后王子恢复了原样。





上城

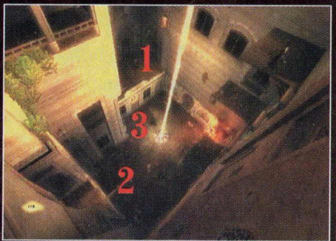


站在房间入口正对着的木台上，沿墙壁反跳到对面的平台上，推动火台机关，然后跳下地面将刚才的木台沿着通道拖到中央，跳到木台最高处后利用反跳到上方的木板，然后跳向前方的狭缝并上爬来到高处。跳向对面的木板后速杀正下方的两名守卫，然后推动火台机关，此时先不急着跳到打开的门内，待门内的守卫离开后再跳进去，并将其速杀，之后利用三个踏板到达对面的平台。王子终于追上了法拉，虽然恢复了原样，但法拉却依然无法原谅王子的所作所为。

从缺口处的墙壁反跳到木板上，再利用锁链下到地面，在光线处轻松解决这里的敌人后(别忘了角落的宝箱)踩下墙壁上的机关进入门内。首先速杀前方通道里的守卫，然后回到通道入口处利用两侧墙壁凸缘和踏板绕到前面两名守卫上方的木板上发动连锁速杀。从楼梯处利用连续三角跳到达上面的平台，再利用这个平台缺口处背后的墙壁反跳到木板上，来到砂之门处。

沿着缺口处的墙壁来到中央伸出的木板上，再来到对面的平台，从侧面的凸缘下到下层平台，然后利用踏板弹射到对面的守卫上方的凸缘处，出现提示时将这名守卫速杀(图中1)，然后再沿缺口处的墙壁走到踏板弹到对面的平台，此时先不急着对付下方的守卫，先沿着墙壁反跳到对面窗台前伸出的木板上，等砂之守卫转身后就可以对其余两名守卫发动连锁速杀(图中2)，之后再快速移动到砂之守卫背后将其速杀(图中3)。封锁该处的砂之门可以获得新能力“砂之风”，使用方法是在格档时按C键，一次消费两格时之砂。

踩下墙壁上的机关进入门内，然后击破前方壁橱前的罐子将藤箱拉到尽头，翻过墙来到城市花园，利用两处固定点可以上到上方平台的记忆点处。



城市花园



从阳台缺口跳到中央的横杠上，在第二处固定点位置下落，一路攀爬至一处平台下方，小心将上方的守卫速杀后跳至前面的平台，后下落并跳到对面的柱子上，再绕到柱子的一侧反跳到树干上，沿着几个树干跳到中央的悬架上，然后先对最里面的两名守卫发动连锁速杀，后待巡逻守卫靠近再将其速杀，最后解决原地不动的守卫。拉动柱子上的机关后原路返回到刚才的大柱上，利用机关转动出的木板跳到对面的大柱，绕到柱子背后后可以发现对面墙壁上的固定点，在固定点上方还有一处较隐蔽的凸缘，先跳到凸缘上再落到固定点后安全着地。从伸出的木板处往右，通过几处木板和横杠向上来到砂之门处。

这处砂之门一共有三名守卫，先往前跳，利用固定点绕到砂之守卫正上方将其速杀，而后立即躲到其旁边的悬崖边上，并移动到左侧那名守卫背后(注意，这名守卫如果回头会被发现)，将其速杀后再对付最后一名守卫。封锁该处砂之门可以增加最后一格砂槽。爬上树干跳回到顶上，然后沿翻开的石板以及转来的木板跳到另一处平台，沿凸缘接近地面时先将下方的两名守卫连锁速杀。从缺口处沿墙壁走到横杠上，再跳至对面，下落前也会出现速杀提示，可以再发动连锁速杀。



下到地面后会遇到一只类似砂魔巨人一样的石巨人，同样是攻击其脚部，在其跪下后上到背部发动一次速杀，之后就可以骑在石巨人背上，利用它来冲撞前方的门。石巨人移动速度很快，而且前面的路急弯很多，一定要看清方向提前反应，否则只能落得撞墙死的下场。

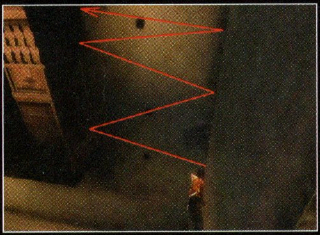


运河



爬上楼梯后来到下一处记忆点，从右侧的下水道翻进去可以进入第四个隐藏关。在左侧尽头的墙壁处利用连续三角跳可以到达上方的平台。沿右侧的墙径直走到底可以到对面墙上的木板处，反跳到梯子下滑再利用横杠到达对面的平台。前进时先躲在木箱背后，待前方的守卫转身后再爬上木箱并跳到最远端的横杠处发动速杀。将藤箱拖到右侧，利用走壁和三角跳攀附在上方平台的边缘。

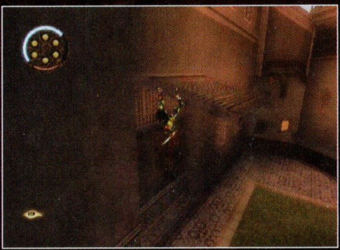
■走道

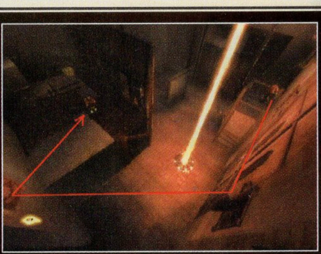


踩下机关将对面墙上的水闸合上，后利用踏板到达墙壁上木板，再利用三角跳可以到达窗台顶部，之后利用两处踏板就可以到达下一个平台。在阳台上，王子清晰地听见了处于危险中的子民的求救声，而此时体内的黑暗力量再度爆发出来。从锁链处下滑先将下方的守卫速杀，后还要对付几只砂犬。拉下机关把窗户合上，再沿墙壁走，利用链刃到达红布处，再下落一定位置后反跳利用链刃到达对面的平台，之后解决平台上的杂兵。往后还有很多杂兵战，好在黑暗王子攻击力较高，对付杂兵相较王子要容易得多。同样拉下墙上的机关，沿墙壁利用链刃以及踏板到达下一处平台。这一处平台前方有三个踏板，到最后一个踏板后要使用一次链刃才能到达下一个平台。

消灭掉平台上的杂兵后，沿墙壁到达对面的平台，拉下机关，利用打开的窗门跳回刚才的平台，再利用角落的墙壁反跳到另一处打开的窗门上，之后向前沿着墙壁走到最远端时反跳，使用两次链刃就可以进入对面的建筑里。这里地形较小，要利用两个可拉动的石柱才能顺利跳到平台上，之后王子又恢复了正常。

爬上平台来到砂之门，先从阳台左侧边缘反跳到横杠上，再一路跳到锁链上。首先速杀正下方的守卫，然后躲到隧道内，再出来时伺机干掉下





一个经过隧道门口的守卫。然后爬上旁边的木架，在木架上打开观察点，待砂之守卫背对木架时立即沿墙壁前进，利用两个踏板，到第二个踏板时直接发动速杀将其杀死。接着爬上角落的石台可以跳到木板上，再跳至另一处锁链将下方最后一名守卫速杀。封锁该处砂之门可以获得200点砂积分奖励。

■皇家作坊



从隧道通过一系列的机关来到皇家作坊，拉下记忆点旁边的机关进入大厅，在这里王子遇到了一名黑甲人，同时从周围的窗户里也再次听到了子民的求救声，黑暗王子依然在教唆王子，王子一脸迷茫地望着父亲的雕像，乞求父亲的帮助，忏悔过后王子终于燃起了拯救子民的决心。

顺着雕像的手杖向上爬，然后反跳到手掌处的平台上，就可以跳到对面的木台上，再顺着木台移动到尽头，沿墙壁走到尽头处有火光的墙壁利用三角跳到上方的木板上，再反跳就可以到达火台机关处，这里有两个火台机关，一个负责左右向移动，一个负责转动，两个机关通过上方的木台相联。接下来按照逆(时针)一右一逆一右一右一顺(时针)一左一顺一右一顺一右一逆一右的顺序将雕像推到大门处，利用平台撞开大门。

轰！紧锁的大门被波斯王的雕像撞得粉碎，望着被解救的子民们欢呼雀跃的庆祝场面，王子终于长舒了一口气。庆祝并没有维持多久，刚才消失在走廊里的黑甲人突然从人群中驾着马车窜出，王子立即架上身旁的马车追了上去。





■王座之路

第二次马战关卡，这次要比第一章中的马战难很多，途中不但有急弯还有桥、栅栏等各种障碍，必要时得使用时间倒流能力来挽救。最后王子纵身扑向黑甲人，一同钻入墙壁上的大洞中，来到一处竞技场，谁料竞技场中还有黑甲人等待着王子。

■竞技场(BOSS战：刀斧砂魔)

本场Boss战的要点是攻击持刀的砂魔，在破防的一刻持斧的砂魔会跃起发动重攻击，乘其斧头砸在地上时对其进行攻击，如此反复，攻击到一定程度后就会出现速杀提示，可以对他们进行连锁速杀，同样重复几次后，Boss战就会自动结束。



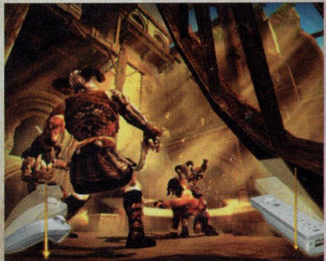
◆剧情点



王子在打倒一名砂魔后体力不支，关键时刻法拉挺身而出将另一名砂魔击倒，化解了危机。两人重归于好，一同前往王宫。

正当他们冲进王宫时，王子对周围异样的安静有所觉察。而此后地动山摇般的脚步声更加证明了王子的担心并不是多余的，顷刻间无数的砂魔将两人重重包围。绝望之际，只听见从远处传来了充满斗志的呐喊声："去帮助波斯的王子吧！他是我们伟大的英雄！是他拯救了我们整座城市！"说罢，王子的子民们举起武器冲向战场，正与邪的战争让整座王宫彻底沸腾了。

在深爱着子民的王子眼里，这样的行为无异于以卵击石，他试图阻止无谓的牺牲。老者深知只有将维齐尔打败，这场噩梦才会真正结束。在老者无比坚定的眼神中，寄托着无数巴比伦子民渴望的未来。为了巴比伦的明天，王子毅然决然树立起了必胜的信念，与法拉一同冲进宫殿内部。



CHAPTER 4 宿 敌

宫殿入口



一眨眼工夫，法拉面前的门突然合上，只留王子一人在大院里，同时内心的黑暗力量也被激发出来。将院中的杂兵全部打倒，门就会开启。进入后攀上正面的墙，从右侧的阑珊缺口处爬入，之后王子恢复了正常。前进遇到法拉(屋内有一个宝箱)，现在要跳到上层的电梯处与法拉会合。沿右侧墙壁走到踏板到达另一侧的木板，然后反跳到对面墙的狭缝处，向上爬可以跳到上层。推动火台机关进入门内，从缺口处跳向对面的红布，滑到最低点时再反跳到对面，然后攀爬到附近的平台上。这时先攀附在一侧墙壁的木板上，然后利用三角跳到达上层平台。

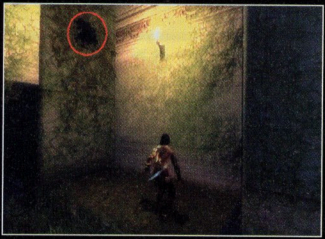
解决平台上的两名守卫后，从缺口处沿墙壁走到中部时反跳到中央的横杠处，再往上跳一级横杠就可以看到固定点。从固定点到达右侧的平台，再从平台另一端跳向对面的固定点。这时注意观察右侧的伸缩平台，算好时间差后走壁到伸缩平台上，迅速利用两面墙作三角跳，并固定到上方的固定点处。往侧面看可以找到几个横杠，先沿侧面墙壁走，到一定位置反跳就可以抓住横杠，再利用这几个横杠到达上方平台。解决平台上的两名女砂魔后推动火台机关。

这时先不要急着进门，在平台对面可以看到一列三个固定点，跳到最高的固定点后，利用三角跳踩中机关打开与刚才开启的门相对的暗门，发动“暴风之眼”进入便可以挑战第五个隐藏关。返回进入火台机关打开的门里，利用固定点上到上层。从平台另一侧跳到对面的固定点，利用伸缩平



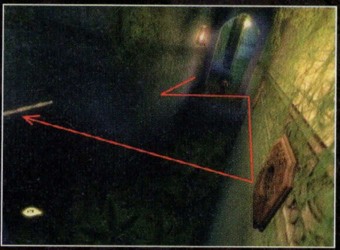
台跳到对面的凸缘，然后用连续三角跳到大上方平台并将两名守卫速杀。沿缺口处的墙壁反跳到中央的横杠上，再跳到上一根横杠，使用连续三角跳到达固定点。向右侧走到底可以落至凸沿上，贴着墙壁拐弯后就可以跳到对面的平台上。解决完这里的守卫和女砂魔后攀附在平台边缘就可以反跳到电梯上。有趣的是，在危机关头，两人还不忘在电梯里唠起了家常。

空中花园



从电梯来到空中花园，刚会合的两人又被意外的机关分割开了。解决完女砂魔后，推动火台机关，利用移动墙壁缩进去的时机通过三角跳到达上层平台，然后固定到横向移动平台的固定点上，在该移动平台移出时走到侧面平台墙壁上的固定点，就可以上到这个平台。接着等待刚才的纵向移动平台移出时可以看到一个固定点，利用这个固定点到达对面的平台，再利用红布反跳到中央的柱子上。顺着柱子边缘拐90度到另一侧可以看到一处狭缝，沿着狭缝上爬到最高点再回头就可以找到对面柱子上的固定点，再通过走壁和反跳到达对面的固定点，之后就可以走到对面的花园入口。沿右侧墙壁可以反跳到另一侧的固定点上，再从下一个固定点处反跳到横杠上，继续跳至对面的固定点，然后就可以沿墙走到记忆点所在的平台上。

从记忆点旁的边缘下到凸缘上，



沿着凸缘来到另一侧的平台。剧情后，法拉帮助王子把墙壁上的障碍物拉起，之后沿该处墙壁跳到中央的横杠处，下落到狭缝，将下面的两名守卫速杀。之后从缺口处到达下一处固定点，这里可以看到一个伸缩平台，掌握好时间通过墙壁反跳到平台上后，立即跳向前方的横杠，再一路往上跳到最高处的木板，接着向前通过单杆就可以到达对面的平台。法拉再次帮助王子清除墙壁上的障碍。

这处砂之门的难点是利用好时间差，首先沿墙壁落到对面柱子旁的狭缝处，先速杀下方巡逻的砂之守卫，之后迅速跳到平台边缘掩护，计算好时间差在左侧守卫回身时从它右侧爬上平台并迅速靠近远端的砂之守卫背后，并将其速杀，再跳到平台边缘掩护，待守卫转身后爬上平台将其速杀即可。封锁该处砂之门可以获得新能



力“砂之风暴”。上到平台对面最上方的固定点处后，往左侧移动到对面的墙壁后反跳到伸缩平台上，利用三角跳跳到上方的墙沿，再重复一次连续三角跳跳到上一层的墙沿，这时就可以绕到另一侧沿墙沿继续往里走，爬到狭缝处后下落速杀下方两名守卫。之后来到阳台，沿右侧墙壁走到底可以抓住墙沿，反跳到横杠上再跳向上层的墙沿，沿墙沿走到尽头处就可反跳至上层的阳台，进去后有一处记忆点。



建筑核心

跳向设有机关的狭缝，发动“暴风之眼”下滑比较安全。再穿过地面上一系列机关来到大院中，这里一共有三个火台机关，将这三个平台升到最高点就可以打开大门内通往法拉的路(火台1旁边有宝箱)。推动火台机

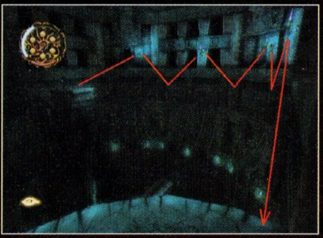


关将其升起的顺序是：1-2-3-2-1-3，注意每个机关都有两次前推的判定，推动的时候注意方向，不要回拉。眼看王子就能与法拉会合，维齐尔突然出现将法拉掠走，并将王子打下深渊，幸亏王子变身成黑暗王子，利用链刃安全落地。



■继承者之井

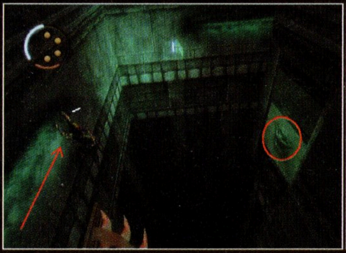
从阳台缺口处利用链刃和二次走壁可以到达下个平台，同样重复此动作可以到达木板，沿木板一端跳向中央的横杠利用链刃到达锁链，之后下滑到木板上，注意这块木板会陷落，应尽快前进，之后顺着T型木板的方向跳到下个凸台，同样再利用一次链刃和二次走壁可以到达下个平台，这里有间房间，可以回来补充体力。回头继续前进，跳向前方的木板下到下方的凸台，后一路利用链刃和走壁到达下一个有房间的凸台，消灭出现的杂兵补充体力后再回到凸台处继续前进。跳过两个凸台后到达尽头，接着利用墙壁反跳到狭缝，下落后可以继续利用房间里的杂兵补充体力。然后跳向对面的横杠，使用两次链刃到达对面的凸台，最后再一路前进到有观察点的凸台上。

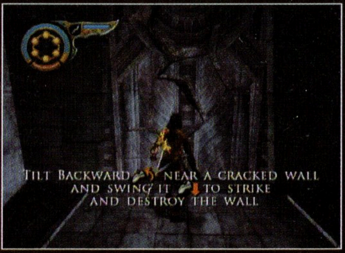


从侧面沿墙壁连续使用四次链刃可以到达下一个平台，跳向对面的房间后解决房内的杂兵，再沿房间另一出口的边缘爬到左下方凸台的上方，后下落，再一路走壁到下个大平台上，消灭这里的砂雾怪后沿木板方向跳向对面的狭缝并下滑到地面。接下来要对付目前为止最复杂的机关设计，需要多利用"暴风之眼"。首先在第一个齿轮滚到最下端时，走壁到尽头，在凸缘未下落前爬到齿轮对面的凸缘上，下落到下方的凸缘，再快速向左侧移动并反跳到对面的凸缘，向右侧移动后等下方的齿轮滚过自己的位置时下落抓住齿轮下方的凸缘再爬上平台。穿过三个相连的齿轮机关后补充体力，接着利用横杠到达对面会下陷的平台，迅速向右侧走壁攀上墙沿，再移动到右侧尽头反跳到对面的墙沿，一路下落后来到下个通道。之后机关会更加复杂，在悬崖处使用"暴风之眼"可以躲开墙壁上的乱箭机关到达踏板，跳到凸缘后再向上跳一级，然后反跳到对面墙沿。拐弯后使用"暴风之眼"躲过机关下落，在悬崖处沿左侧墙壁垂直走壁抓住上方墙沿，往右侧移动到尽头后拉动对面的石柱机关。跳上石柱机关，再往对面墙壁跳可以抓住墙沿，往右爬到下个平台，躲过最后的机关后踩下地面的按钮进入门内。



王子终于见到自己的父亲，并一个劲地开始责骂自己的所做所为，黑暗王子则在王子内心继续扮演着敌对的角色，很快王子就从阴影里走出，重燃战火的他举起父亲留下的皇家战刀并恢复了正常，现在的他已不是黑暗力量能左右的了。消灭这里的杂兵后走到裂开的墙前，将双节棍手柄向后倾斜进行蓄力，再挥动它可以将门击破，进入后可以见到记忆点。





■迷宫

现在王子所在的房间分上下两层，由许多分割开的平台构成，互相之间可以通过跳跃或走壁到达，平台上有许多隐形守卫把守。下层左上角的平台有一个宝箱，然后往房间右上角通过连续三角跳到达上层，上层的记忆点会泛出绿光，很容易找到。踩下记忆点旁的机关打开门后继续前进。到尽头后沿右侧的墙壁向上走可以抓住凸缘，然后利用两侧墙壁的凸缘到达下一个平台。利用一系列横杠跳向对面的平台，之后再利用一系列固定点到达上方平台，利用皇家战刀打破石门，解决几名杂兵后跳到对面有记忆点的平台(记忆点所在柱子背后有宝箱)。

■地下洞穴

往记忆点右侧的平台上跳，打破石门后开启"暴风之眼"穿过机关后向上攀岩至上层平台。在尽头处打破石门并解决这里的杂兵，然后沿左侧的墙壁走到狭缝，上爬到平台处，可以看到一侧的固定点，利用固定点下滑到横杠上，再跳向对面的墙壁，从墙沿处上跳到上一级台阶，然后利用三角跳到达后方平台上，拉下机关打开伸缩石柱。之后发动"暴风之眼"沿右侧墙壁反跳到伸缩石柱上，再跳到下一个平台，解决这里的杂兵后拉下机关转动中央的石柱。沿平台一侧伸出的木板跳到中央石柱上，下滑到最下方的凸缘后，跳到对面的平台上，打破石门后先解决杂兵，后利用一系列固定点到达下一个平台，解决杂兵后打破石门。利用门右侧的墙壁跳到门上方的平台，然后沿墙壁走到远处的横杠处，再往前到狭缝后下滑，先解决这里的杂兵，后从右侧跳到固定点，再往上跳到平台，之后沿木板跳到前方的柱子，再通过一根柱子下到平台。一边对付杂兵一边前进，打破石门后是一处悬崖，在右侧墙壁上可以找到固定点，先沿左侧墙壁走，反跳到固定点后再沿墙壁反跳到另一侧的墙壁上，沿墙沿拐弯后向上爬到顶部，反跳到后方柱子上的石杆，最后从对面的狭缝处上爬到平台上。通过一系列机关后利用尽头的固定点上到平台上层的记忆点房间。



■皇家厨房



拉下机关进入皇家厨房，先将这里的敌兵全部清除，然后上到入口右前方尽头处墙壁上的固定点，沿左侧墙壁走到尽头反跳到中央木架上，然后按逆时针的方向通过一系列房间布置(固定点、木架、横杠)踩下入口处右侧的大门上方的按钮，进入打开的门来到秘道。

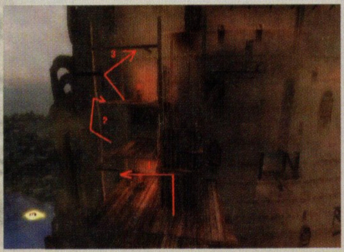
■秘道

秘道内并没有太难的谜题，一路前进到悬崖处，利用两根横杠到达对面墙壁上的凸缘，然后上到平台上，再往前就可以来到下一处记忆点。





巴比塔



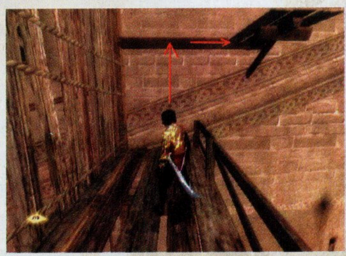
从秘道出来到巴比塔外壁，从右侧上到平台，后沿墙壁走到横杠处跳到下一处平台，接着攀岩到上方平台，往左侧走壁到横杠处，转90度后可以看到狭缝，从狭缝处下落，后从伸出的木板处向右侧跳向横杠来到平台上，将守卫速杀后推动火台机关。注意观察这里平台各部分伸出的木板，从1层平台中央处反跳可以跳到木板上，再跳向对面的木板就可以来到2层平台，注意这里的隐形守卫，解决后从另一侧的木板处可以向上跳到3层平台，同样要小心这里的隐形守卫，推动火台机关。后跳向站有乌鸦的木板上到升降台的上方，再下落到另一侧平台上将升降台内的巨石拉到固定点下方。

到第二处固定点后，沿墙壁走到最远端后反跳到空中的柱子上，后下滑反跳到下方的固定点，再往前到达第二根横杠处时回头，跳上高处的横杠，之后就可以跳到上方的平台上。利用平台尽头处前方的横杠可以反跳到上一层平台，之后来到屋内。躲过机关利用踏板到达下一个平台，穿过两处机关后到达悬崖，利用固定点和踏板到达上方的平台。

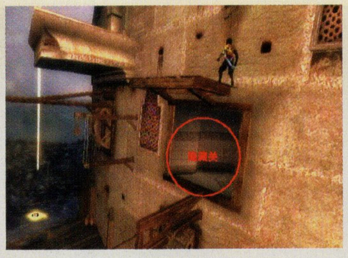
拉下记忆点旁的机关走出巴比塔，消灭阳台上的女砂魔后，沿固定点向上，第二个固定点处向右走壁可以来到一处平台，顺着平台上方的固



定点利用踏板跳向空中的柱子，从柱子最高处可以反跳到一侧的平台上。推动这里的火台机关将载有巨石的升降台升起，后从火台旁的木板上到2层，将巨石拖到入口处的空升降台内再推动火台机关。从入口处另一端台沿反跳到横杠上可以来到3层，这时注意三名守卫的巡逻路线，不过凭借皇家战刀的威力不用惧怕他们。全部消灭后将巨石拖到空升降台处可以将对面的升降台升起。从这一侧尽头的墙壁可以走到上方平台，再沿墙壁走到最远端时反跳到升降台上，之后再从另一侧反跳到侧面的平台上。



利用角落的两侧墙壁跳到上层平台，再利用固定点和横杠到达下一个平台。从观察点往下看，可以看到王子所站位置的下方有个通风口，往里走可以来到最后一处隐藏关。隐藏关出来后，从右侧的横杠可以返回上方的平台，再跳向前方的平台来到塔内。躲过机关利用踏板和固定点前进，在图示的悬崖处等第一个齿轮到最上方时开始走壁。最后通过四个固定点到达上层平台，解决这里的两名

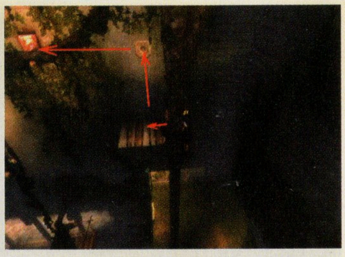


守卫后，沿左侧的墙壁抓到横杠上，继续往前跳的平台上走到塔外壁。

走壁到旁边的平台上，翻过墙解决一名女砂魔，后跳到中央的木台上，将巨石推到升降台内，而后从另一侧反跳到侧面平台上，再跳到有三名守卫所在的平台上，解决掉守卫后，从平台一头的横杠处跳到木台2层，推动火台机关，将升降台升到最高层。从火台旁的木板跳向对面的木板，再翻墙上到走廊，解决掉女砂魔后往左侧缺口处，上到木台3层，先解决守卫，后将巨石拉到空的升降台处，接着从刚才载有巨石的升降台反跳到升起的升降台上。从另一侧反跳到有两名女砂魔的平台上(如果女砂魔一直在缺口处舞剑，可以使用“暴风之眼”)。从该处平台的另一个缺口



跳到前方的木板上，再跳上凸缘，在第二个凸缘处左侧反跳可以抱住后方垂下的树干。上爬到最高点后可以看到一处固定点，纵身跳向固定点下方的平台，再通过固定点和踏板下到平



台上，解决掉四名守卫后再从左侧阳台的固定点下到一处木板上。

向前跳向另一处木板，在尽头下落可以到下方的木板上，然后再往前跳，一直到固定点下方的平台。从固定点往上利用踏板抱住另一根垂下的树干，爬到最高处后再往回跳就可以来到新的平台。沿记忆点一侧的墙壁来到固定点处，再往前落到凸缘上，拐过90度利用三角跳到达上方的凸缘，再拐过90度就可以利用对面的两个固定点上到平台上。向前跳，通过两个横杠到达伸缩凸缘处，向上爬到平台。进入房间后，利用伸缩凸缘反跳到中央的横杠上，再一路跳到上层的走道内，沿路向上来到塔顶，这里是最后一处记忆点。沿记忆点向上到最高处，往一侧走是打开通向最终Boss的大门的机关按钮，另一侧还有最后一个宝箱。进入大门后，在尽头处反跳到对面的平台，然后打破石门进入最终战。





■维齐尔



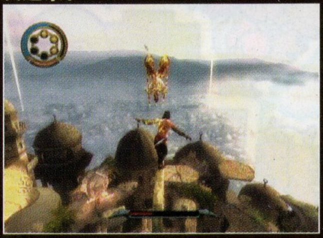
与维齐尔的战斗分为三个阶段。第一阶段为普通的格斗战，躲过维齐尔的攻击后对其发动连续技攻击，伤害积累到一定程度后，维齐尔会跳向对角向王子扔石像，在远处沿一个方向跑就可以躲过。发动三次石像攻击后，再攻击一回合就进入第二阶段。

第二阶段维齐尔会在场地上发动旋涡，利用旋转的石头攻击王子。躲过石头后绕到维齐尔后方的石柱，向上走壁后就会看到速杀提示，一共需要完成三次速杀，每次速杀都包含三个动作，且每次速杀的每个动作都不一样，同时这里对速杀挥手柄的时间判定相当严格，要多加熟悉。另外要注意的是，在前两阶段尽量减少时之砂的使用。

第三阶段主要考验王子的动作技巧，从最低的石阶后方的石柱反跳到



的石阶上。这一阶段维齐尔会发出火球攻击，伤害极小，不过如果被击中时王子正好在空中、横杠或攀附在墙沿上就有可能造车成高空坠落事故，因此保险起见，每跳一级石阶就停在平台上让火球击中再行动，遇到单杆在跳跃同时按住B键和A键可以直接跳跃到对面的石阶上，由于地形复杂，难免会遭遇不幸，这时尽管将前两阶段保留的时之砂拿出来使用。一路沿逆时针方向向上攀爬来到最高处，终于见到了奄奄一息的维齐尔，高高跃起，在匕首放出光芒时挥动遥控器手柄，完成最后一次速杀。



◆剧情点

刹那间，时之砂从维齐尔体内爆炸开来，法拉获救了，遍布巴比伦城上下的砂魔都化作金灿灿的砂子飘向空中，巴比伦城的子民开始庆祝胜利，而所有的时之砂很快汇聚在一起后幻化成时之女皇的精神体出现在王子眼前。凯琳娜缓缓地走向王子："这个世界并不是属于我的，在这之外还有其他的世界存在，就像你找到了属于你的世界一样，我也会找到属于我的世界的。"王子向女皇递出了时之匕首，匕首化作时之砂回到了凯琳娜体内，而王子手臂上的时之印记也一并消失了。离开前，凯琳娜对王子诉说着："现在，你自由了。你的旅程已经结束了。"

真的结束了？没有，似乎还落下什么重要的事情。就在王子俯身





想要拾起落在地上的皇冠时，一个熟悉的声音出现了："你拥有的一切都应该是属于我的，并且终将会属于我的。"眼前的黑影正是一路上和他形影不离的噩梦——黑暗王子。

■精神迷宫



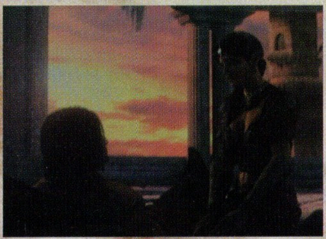
王子被黑暗王子打入了精神迷宫内，这里并没有难点，一路往黑暗王子所在的平台前进，大部分只需要跳跃，只有两处需要利用走壁才能到达。就算失败了也会重新落到平台上，并不会GAME OVER。最后在法拉的指引下，王子终于战胜了心魔。

◆终

"醒醒……快醒醒……"

"法拉……"

"你还好吗？"



"我想，一切都结束了。"

"王子，我始终有一件事还是不明白，你是怎么知道我的名字的？"

王子神秘地笑了笑——

"世人都把时间看作一条河流，永远只朝着一个方向快速流淌。而我却见到了时间的真面目，我可以告诉你，他们错了。时间是一片在暴风雨中的海洋，你也许会惊讶我是谁，为什么我会说这些。来吧，我会告诉你一个从前所未闻的故事。"

隐藏要素



1.通关后追加奖励

Nomal难度通关可获得隐藏武器（电话）的代码，并开启额外奖励中的所有图片和影像。

Hard难度通关可获得隐藏武器（链锯）的代码，并可开启两段新影像。

2.隐藏武器

在游戏中，按+键进入菜单后，开始输入代码，成功后返回：（以下挥动双节棍手柄简写为"双"）

电话	→、←、→、←、↓、↓、↑、↑、Z、双、Z、Z、双、双
链锯	↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、Z、双、Z、双
箭鱼	↑、↓、↑、↓、←、→、←、→、Z、双、Z、双
玩具锤	←、←、→、→、Z、双、双、Z、↑、↓



文 乱舞

阿嗨!今天……
我来为你们讲述一段在遗失的预言书中的故事。
这本预言书是一本满载着未来的神秘书卷。
当然，有许多人渴望从这本书中窥视自己的未来。
但却没有人在得到这本惊世之书后找到他们的幸福。
原因？因为这本书拥有不被世人眼睛所能看到的令人震惊的秘密。
后来这本书被称为黑暗预言永久封印起来。
而这个故事，正是关于那本被遗忘之书的最后一个拥有者。
这是一个充满爱的故事……

超级纸片马里奥	Nintendo	ACT
Wii Super Paper Mario		美版
2007年4月9日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

操作

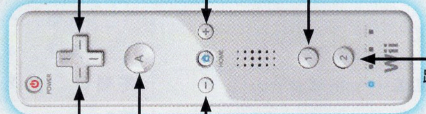
+键
打开主菜单

十字键
移动角色

指示
使用精灵Tippi，可以找出场景中隐藏的门等

下键
下蹲/路奇、碧奇公主和库巴的特殊技能

A键
马里奥的特殊技能"次元技能"，在2D和3D世界间翻转



1键
取消

2键
跳跃/确认

1键+2键
打开切换角色、精灵、使用道具的快捷菜单

-键
显示简易的操作指南

Tip1 本作仅使用遥控器手柄，游戏中除了使用指示操作外，均为横握手柄操作。
Tip2 游戏中许多道具都有特定的使用方式，需要根据相应道具的使用提示来操作。

游戏界面



生命值 显示当前HP值以及最大HP值，升级时会增加最大HP值并恢复当前HP。
次元槽 使用"次元技能"时出现，彩虹条减到0后扣1点HP，同时计时槽复位。
分　数 游戏中获得游戏分数。
金　币 游戏中获得金币数，可以用来购买道具。

角色介绍

马里奥

特殊技能： 次元技能
操作方式： 按A键

各方面能力都很平均的马里奥大叔在纸片世界中最大特点莫过于神奇的"次元技能"，能够在2D世界和3D世界中自由转换的他在游戏的绝大部分时间中都扮演"化不可能为可能"的角色。不过要注意在转换到3D世界后有时间限制，超过时间会扣掉一点HP惩罚。

路奇

特殊技能： 蓄力跳
操作方式： 按住下键蓄力，松开后跳出。

与马里奥一同前往库巴城堡拯救碧奇公主的他，在大家都被卷入纸片世界后不幸与马里奥失散，又一度被邪恶势力控制成为对付马里奥的武器。路奇除了一般跳跃能力较其他三名同伴要高外，其特殊能力"蓄力跳"在游戏后期也相当游泳，必要时还能将敌人顶个底朝天。

碧奇公主

特殊技能1： 滑翔
操作方式： 跳跃中按住2键
特殊技能2： 下蹲防御
操作方式： 按住下键

年轻貌美的碧奇公主一直是库巴的梦中情人，不过天生娇弱的她绝不是冒险的绊脚石，她的最大武器在于那把奇特的花伞，不仅能够在空中滑翔，帮助同伴跳到远方够不到的平台，还能在关键时刻化作坚若磐石的防御壁，保护公主免受任何伤害。

库巴

特殊技能： 喷火
操作方式： 按住下键

一心想与碧奇公主有情人终成眷属的库巴，无论哪一次都只差那么一点点，这次也不例外。在这段神秘的故事中，库巴也有幸成为预言书中拯救世界的英雄之一，虽然行动迟缓，但他的三味真火与带刺的外壳的确为马里奥一行清除障碍立下大功。

游戏要素



升级系统

与一般的RPG游戏相同，游戏中随着分数的增长，马里奥与他的伙伴们在一定阶段时会升级，升级时不仅各方面能力有所成长，而且HP会回复到最大值。



特技加成

在马里奥踩敌人后腾空时挥动手柄可以做出各种特技姿势，踩的次数越多加成的分数就越高。



卡片

游戏中一共有256张卡片，卡片的入手方法有商店购买、流程关卡中获得、试炼关卡中奖励等方式，每张卡片都有相应的能力加成，游戏中要留心收集。



料理

游戏中存在料理的设定，可以到Flipside正城和逆城的料理屋中制作，食材一部分可以到各种商店购买，另一部分需要靠关卡中收集。



藏宝图

在逆城Flopside的地下1层，往左走到尽头翻转后从水池游到墙壁后可以找到一名卖藏宝图的商人，购买到藏宝图后在游戏中按+键打开菜单会增加MAP一栏，之后就可以随时查阅，找到藏宝图所标示的位置后用精灵Fleep翻转图中红叉所标示的位置就可以获得宝物。



试炼关卡

在Flipside的正城和逆城地下2层各有一处隐藏水管，进入后开始挑战100层试炼关卡，每10层可以获得一次奖励，并可以选择是否放弃挑战，如果从水管回到城中，那么下次挑战还得重头来过。当然通过100层的奖励是不菲的，除了各种稀有卡片外，还有隐藏精灵的迷人诱惑。

精灵介绍

图	名称	作用	入手方法
	Tippi	指示技能，可以找出场景中隐藏的门或台阶等。	1-1剧情获得
	Thoreau	投掷技能，可以抓取物体并投掷、打开机关、取宝物等。	1-2剧情获得
	Boomer	爆破技能，可以攻击敌人、炸开砖头等。	2-1剧情获得
	Slim	侧身技能，在2D世界中侧身，以躲过敌人伤害或各种机关，在3D世界中通过狭缝等。	2-3剧情获得
	Thudley	重落技能，威力比踩踏高，可以砸下柱子、巨型机关等。	3-2剧情获得
	Carrie	滑板技能，加快移动速度，并可躲过针刺地带。	3-4剧情获得
	Fleep	翻转技能，可以翻转场景中的物体或背景。	4-2剧情获得
	Cudge	锤子技能，可以用来砸伤敌人，也可以砸开黄色大方块等	5-2剧情获得
	Dottie	缩小技能，可以让我方角色缩小，以通过一些狭缝、门等	5-4剧情获得
	Barry	反击技能，在周身形成瞬时的防御壁，受到攻击时自动反击。	在3-1草丛处与精灵对话，通过第三章后再返回与它对话后获得。
	Dashell	冲刺技能，按1键可以冲刺（加速跑）。	通过正城100层试炼关卡后获得
	Piccolo	音乐技能，播放音乐，可以随机提升能力。	详见注释

※ Piccolo获得方法：

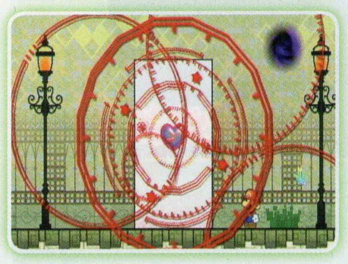
先到逆城Flopside中与占卜店的巫师对话（跳到巫师右边与其对话选第一项答应帮忙）。然后返回正城Flipside与那里的巫师对话（跳到巫师左边与其对话）。进入1-1，在第一个场景尽头记忆点旁的房间里与老者Bestovius对话。接着到1-2的小村中找最右边屋子里的村长，获得一张白纸后到1-4最后一个场景前，不要撞过关的星星方块，一会Merlumina就会出现，并在那张白纸上刻上了神秘的文字，获得“Autograph”，回去把它交给1-2村长，得到“You-Know-What”。前往1-1再去与老者Bestovius对话，获得“Training Machine”（其实就是NDS……）。回正城找占卜师换“Crystal Ball”，再到逆城得到一把钥匙。最后去1楼卡片店旁打开上锁的门，进入后获得。

流程攻略

序

故事从一个风和日丽的早晨开始，就在马里奥兄弟俩正在计划着怎么享受这一天的生活时，一个坏消息传来了，二人立即赶往库巴城堡。





对于库巴来说，今天也是一个大好的日子，因为他马上就要与碧奇公主强行举行一场声势浩大的婚礼。

但是今天，对于所有人来说，又是一个灾难的开始。

婚礼现场，一位名为Count Bleck的不明身份的伯爵突然出现，将所有人卷进了一场大噩梦中。

剧情结束后，跟着精灵Tippi来到心之容器，将纯洁之心放入容器后打开第一个冒险世界的空间门，原路返回到Merlon处，对话完进入空间门。

CHAPTER 1

1-1 Lineland Road

●进入尽头记忆点旁边的房子后，用指示技能找出隐藏的门。进入里屋后遇到Merlon提到的老者Bestovius，对话时第一个问题选NO，第二个问题选YES，老者就会传授给马里奥"次元技能"，之后就可以在2D和3D世界中翻转。



●返回到刚才进不去的空间门前，用次元技能翻转后进入。

●遇到第一根长管子处以及之后的悬崖处都可以使用次元技能从旁边绕过。

◀在这里翻转后可以由侧面的山上走到对面的平台。

●利用弹簧，在跳起的瞬间按2键可以跳上高处的平台。再往前在障碍前翻转可以遇到墙背后大批的杂兵，可以借此机会升级。

●最后一段路，在途中可以吃到"无敌"，一路向前走到尽头就可以结束本关卡。

1-2 Mount Lineland

●跳上山顶利用空间传送装置到达下个平台，踩下蓝色按钮后背后会出现一座隐藏的山，同样利用山顶的传送装置可到达空间门。



●在图示位置翻转可以打开通天树。遇到刺石下滚可以在3D空间躲避。之后进入空间门。

●钻入悬崖前的水管，会从背景里的水管钻出，往回走可进入一栋小屋。

●在小屋上层翻转遇到一名空间错乱的守卫，在他身旁再翻转一次将其带回2D世界，之后对守卫的提问选第一项"Red"，守卫就会亲自为马里奥放下桥梁。

●往前来到小村，在书屋的书架背后发现密道，利用3D世界可轻松躲过大石，进入空间门后用手柄指向墙壁上星型标志处可以打开隐藏空间门。进入后先打开右边的宝箱获得新精灵Thoreau，并获得投掷技能，按1键抱住旁边的石头，跳起并投向蓝色机关就可以打开出口。

●在找到新精灵后，与最后一个屋子里的老者对话，他会用手机通知守卫放行。这样再前进到悬崖处从水管进入背景的屋中与守卫对话，守卫就会放下桥梁。

1-3 Yold Desert



●遇到这里的大型恐龙怪时可以从3D世界绕到其背后攻击其尾部。

●在右图所示的石头前翻转可以看到另一条道路，在这条道尽头的石碑处获得提示后返回第一个场景里。

●在第一个场景里找到一棵高大的红棕树，按照提示在树下跳10次后进入新打开的隐藏空间门。

●第三个场景里向前不远可以看到蓝色机关，从缺口一侧按1键投掷精灵将其打开。再向前可以看到一个高台上的水管，从尽头记忆点处利用次元技能跳到，进入水管后翻转可以看到更多的奖励方块。最后从记忆点旁的空间门进入发生BOSS战。

◆BOSS战：第一次遇到O'Chunks，他的弱点是头部，可以在他落地瞬间跳上去踩，不过有时也会发生一些小意外，比如被BOSS抓住后消费1HP体验一回上天下地，同时还能附加欣赏一套猥琐的POSE。比较安全的攻击方式是利用投掷精灵抓起BOSS后再投出将其震晕，然后安全地踩一下。如果被BOSS逼到角落或遇到危急情况可以翻转绕行。



●进入新的场景，这里往左往右各有一个空间门，先走左边的门，这处石碑的提示被分别记载在正面和侧面，获得后返回从刚才场景右边的空间门进入。

●在蓝色石台上根据刚才获得的提示同时按住－键和1键可以打开前进的通路。

1-4 Yold Ruins



●途中遇到复杂的旋转火焰可以利用次元技能从侧面绕过。一路前进遇到第一个被锁的空间门，再往后是一处悬空的空间门，如图翻转后发现侧面有两个黄色的旋转方块，全部顶一遍后回到2D世界就可以进入这个空间门，在里面可以获得钥匙。

●前进到第一个被锁的空间门，翻转后可以看到跳到上层空间门的方块。进入上层的空间门后，将右上角水管掉落的敌人投掷到蓝色机关就可以触动机关，之后原路返回到上一个场景中央流沙处，可以看到上方的通路被打开，钥匙就被困在石块中，投掷精灵可以获得钥匙。

●进入第二个被锁的空间门里，在下方悬空的空间门处用指示技能可以发现隐藏的平台，之后进入空间门。

●第三个被锁的空间门钥匙在左侧通道上方，翻转后从侧面可跳入石块中央的空隙处拿取。

●从弹簧跳到左方的通道，翻转后爬上楼梯，踩下房间里的蓝色机关后会出现一个巨大的红色按钮以及无数的石块，立即踩下红色按钮可以让石块填满下层的通道，之后就可以进入下方悬空的门了。

●进入房间后可以看到四个红色方块，翻转后可以看到侧面的数字，按1-2-3-4的顺序顶方块后出现通向BOSS战的楼梯。

◆BOSS战：最初机械龙会从屏幕里向屏幕外攻击，躲开后机械龙会从屏幕右边向左边攻击，手柄剧烈振动时翻转到3D世界跳上龙背。龙头处发光的部位就是它的弱点，将龙背上的杂兵抓起向发光部位投掷可以伤害到BOSS，几轮攻击后机械龙会快速移动，在即将甩下龙背时翻转到3D世界可以再跳向龙头继续攻击。如果不慎跌下，就只好再等待一次跳上龙背的时机。



●BOSS战结束后在房间里遇到Merlumina，获得第二颗纯洁之心。

纯洁之心



●可以控制碧奇公主后，出门发生剧情。之后一路向左前进，在尽头处触发剧情，之后公主被救走。

●回到马里奥这边，在获得纯洁之心后，就可以任选这一章的关卡进行挑战。此时先到 2 楼，在最左边遇到 Merlon，对话时获报有不明女子掉到这个世界来，出门后随 Merlon 来到 3 楼遇到倒地的碧奇公主。为了救醒公主，Merlon 让马里奥去找甜品店的 Saffron。

●来到 1 楼，在上图所示位置进入甜品店，与 Saffron 对话后，得知缺少原料 Fire Bursts，返回 2 楼蘑菇商店购买，之后将原料交给 Saffron 就会获得 Spicy Soup。

●再回到3楼公主处使用Spicy Soup将其救醒，剧情后碧奇公主加入并获得一把钥匙，此时可以在菜单中切换角色。

●在2楼记忆点旁的电梯口翻转，用钥匙打开右边的铁门，进入后继续在3D世界中往右走到城外。接着跳进水管中。

●从水管出来后往左走，在路标处翻转可以看到右行标志，往右走。返回2D世界往左走到尽头，翻转后跳到上方的路标处，使用碧奇公主的特技“滑行”一路向右就可以到达心之容器。将纯洁之心放入后开启第二个冒险世界的空间门。

CHAPTER 2

2-1 Gloam Valley

●较远的平台可以使用碧奇公主的特技“滑翔”通过。

●第一个场景里翻转到 3D 世界，将侧面两个黄色的旋转方块顶到 2D 世界中，从上方平台前进到最后的水管中，全灭水管内的敌人后获得钥匙，返回用钥匙打开下方的空间门。

●第二个场景中央的空间门里有一个怪人，用不同的人会有不同的搞笑对白喔。

●第二个场景里先一路往右到尽头后跳到上层，再用“滑翔”到达最左端的水管，水管的出口是在背景里层，往右走会踩下蓝色机关就可以打开隐藏的空间门。

●第三个场景里一开始就可以吃到巨大化星星，一路向右进入空间门。



●第四个场景里进入图示的水管内，在看似空无一物的房间内使用指示技能可以看到蓝色机关，开启后进入出现的水管内。使用投掷技能将该房间内的敌人消灭后获得新的炸弹精灵 Boomer，不过在这之前要应付它一堆无聊到极点的问题。

●用炸弹炸开尽头处向上的通路，在这里有四扇门，其中左数第一扇与最后一扇是相通的，中间两扇是相通的，在门内的屋子中翻转可以从上层掉到下层。进入最左边的门内，用炸弹炸开向下的通道后掉落到中层踩下蓝色机关。出门后就可以看到第五扇门。

●在最后一个场景里，翻转可以找到隐藏秘道，掉入后从宝箱中获得两张卡片。

2-2 Merlee's Mansion

●第一个场景在初始位置草丛背后有隐藏的金币点，后进入门内。在尽头砖头处向上顶可以顶出隐藏的云梯，爬上后跳到屋顶取得宝物。

●进门后躲过绿色大嘴怪在尽头翻转可以看到通向官邸内的大门。

●第三个场景与女佣对话，她会告诉你Merlee在二楼最深处的房间里，并警告马里奥不要进入其他的房间。

●女佣身后一共有五个门，先进入上层最后一个门，打开尽头的机关放下针板，在针板下落到一定位置后翻转跳上去，在针板上方可以获得一把钥匙。另外三个门都是拿奖励的，不过通道里都设有陷阱，如不慎跌落到有红色机关的陷阱里，必须用炸弹精灵炸开机关才能争取时间差进入水管。

●最后利用翻转绕开紫色大嘴怪，用钥匙打开下层最深处的门。

2-3 Merlee's Mansion



●将房间中央的花瓶顶碎，会招来愤怒的女佣，对于身无分文的马里奥大叔，现在也只能听由她的摆布，干苦力吧。

●房间第二层左右尽头翻转各可以进入暗室，其中左边尽头可以获得新的精灵 Slim，它的能力是侧身，用于躲过陷阱和敌人的攻击。

●跳到房间第三层，在最右边的门内与监工对话后，在最右边空闲的发电点开始干活。最少顶 100 次，然后与监工对话领取工钱。

●回到房间第二层左边通道的房间里，与左边的工人对话，交付 100 元工钱可以获得密码。

●再回到房间第三层，在中央的门旁输入密码后进入。进入后与监工对话，继续干活，只不过这次鼠笼式发电赚工钱要快一点。跳上鼠笼按住右键一直跑，这回要赚够 10000 点，中途要停下来，只要松开按键等几秒监工就会放你下来。

●到第三层最左边的房间里，在尽头处翻转后与角落里的工人对话，用 10000 点换取另外一处密码门的密码。

●在第三层左边的尽头翻转，可以继续前进，顶一下侧面的方块可以开启云梯，之后上到第四层。

●第四层有电网机关，按 1 键使用侧身精灵的侧身能力可以顺利躲过，这里要注意侧身后，在机关接触到身体时不能移动，否则无效。最后在尽头输入密码打开藏有大量 Rubee 的门，一次就攒够了赔款。

●回到一层右边的门内偿还赔款后出现通关标志，先用翻转，再侧身就可以越过栏杆。

2-4 Merlee's Basement

●地下室有很多房间构成，每个房间的牌号都在房间中央的白色标志中看到，开始四个房间的走法比较简单，这里就不一一列举了。

●从房间 4 右上角的门来到一个豪华的房间，在尽头处翻转，先顶上层的两个黄色旋转方块，再顶下层的，之后跳到上层平台上遇到 Mimi 假扮的 Merlee，对话时的选项选第二项“拒绝”就可以让 Mimi 暴露身份幻化为大蜘蛛。之后进入蜘蛛身后的门内到房间 5。

●房间 5 尽头处有一个狭缝，使用侧身技能下落后进入房间 6。



●在房间 6 右侧尽头翻转，借两个方块跳到上层，进入右上角的门到房间 8。

●从房间 8 右上角的门进入房间 9，在房间 9 翻转，借助中央的黄色旋转方块，进入左上角的门。

●在巨型幽灵的房间使用指示技能找出楼梯，后进入上方的门内。

●来到有男女厕所的通道，进入女厕，在左数第三个门内找到 Merlee。但 Mimi 并没有就此罢休，继续复制出 Merlee 混淆马里奥的视线。这里要进行一个辨认的小游戏，马里奥可以随意提 5 个问题。其实这里只要稍微注意观察画面上的不同，再结合之前 Merlee 隐藏的地方，就可以获得答案了。真正的 Merlee 当然是左边有“不明黑色飞行物”环绕的那位。



◆ BOSS 战：装备投掷精灵，利用蜘蛛喷出的红水晶进行投掷攻击，第一次击中会让蜘蛛从上天花板掉下来，第二次击中会让蜘蛛晕阙，此时跳到它头顶踩一下可以破坏它的一条腿，接着蜘蛛会发动一次波浪式水晶攻击，推荐使用碧奇公主的下蹲防御可以免受伤害。如此反复几次将蜘蛛的全部腿都打掉后就可以结束战斗。

●最后从 Merlee 处获得第三个纯洁之心。

纯洁之心

●可以控制路奇后，跟着两名蘑菇兵一路来到一个很长的走廊，这时蘑菇兵会停下，与它们对话后再继续往前走到尽头，发生剧情。

●回到 Flipside，马里奥向 Merlon 转述了 Merlee 的话，得知拯救这个世界一共需要四名英雄，而此时 Merlon 正为书中所提到的“绿色”所困惑。

●对话结束后，与上回的路线一样，在 2 楼记忆点旁的电梯口翻转，往右走到城外，跳进水管中。

●进入水管后一路往左到尽头，用炸弹精灵炸开堵在水管口的砖头后进入。

●接下来的场景不要进入途中的水管，一路往右会看到心之容器被隔在墙壁后，翻转后使用侧身经狭缝处可以来到容器前。将纯洁之心放入后开启第三个冒险世界的空间门。

CHAPTER 3

3-1 The Bitlands

●走到会动的草丛前与其对话可以遇到一个奇怪的精灵 Barry，它给马里奥提了三条提示。现在暂时不能获得这个精灵，等通过第三章后再返回与它对话就可以获得，它的能力是在全身形成防御壁，在遭受攻击时自动反击。

●走到第一个记忆点右边的长水管前，翻转后顶开旋转方块，然后跳到水管上顶出云梯，爬上云梯后进入空间门内。

●进入空间门后往左，利用滑翔能力可以跳到尽头高处的水管，之后取得背景里的宝物。返回后在进门口右侧可以吃到巨大化星星，之后一路向右进入空间门。

●遇到巨大化的乌龟，先向左顶不远处的问号方块就可以获得巨大化星星，再一路往右将巨大化乌龟消灭。在右边尽头处顶一下蓝色机关后就可以返回入口。

●回到第一个场景记忆点旁的两个红色水管处，往右走可以获得三个宝物，其中两个是进入尽头处的水管到背景里获得，另一个是在途中蓝色机关处翻转后跳到其顶部，再返回 2D 世界向右跳，取得尽头处上方的包箱。

●从两个红色水管中间的缺口跳下，（嗯，是不是觉得这个关卡很熟悉呢？）一路往右，从尽头处的水管出去后再向右可以来到记忆点处。熟悉这关的朋友当然不会忘记刚才水管后面的隐藏秘道，其中最左边的水管通向刚才的红色水管处，先跳入最左边的水管，吃完金币后翻转可以找到一个宝箱。之后返回跳入中间的水管直接来到记忆点处。

●在尽头城堡的红叉处使用炸弹炸开遇到库巴。

◆BOSS 战：对付库巴，只需要用炸弹炸，被逼到尽头时翻转可以绕开。战斗结束后库巴加入。



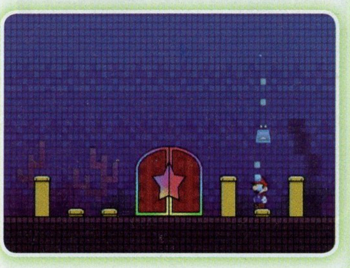
3-2 The Tile Pool

●水下关卡，第一个场景向右来到尽头记忆点旁的水管处，翻转后跳进。

●第二个场景要注意旋涡和触手。先到右边的尽头获得提示，然后从中部缺口跳上水面，注意这里水管后有宝箱，翻转后可以看到，之后进入水管前进到空间门。

●消灭空间门内的所有敌人后获得新的精灵 Thudley，使用它的新能力重落打开铁门返回。

●回到第一个场景，在六个柱子的地方根据刚才的提示踩下左数第 2、3、5 根柱子后打开隐藏的空间门。



●进入空间门后，向右走到中部时发生剧情，章鱼怪出现。

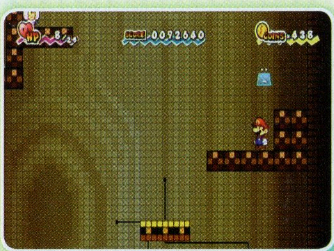
◆BOSS 战：章鱼怪会不停地使用触手攻击，当其使用红触手攻击时，触手会伸的较短，此时游过去用重落，反复几次就可以将其打退。



3-3 The Dotwood Tree

●第一个场景要一路跳到树顶，中途在图示位置顶开两个旋转方块，跳到上面的绿色平台后换成碧奇公主滑翔到对面的平台后再往上。踩下柱子打开浮动平台后一路向上到达顶层。用库巴的喷火能力（按下键）打开被包住的空间门。





●第二个场景需要交替利用两种颜色的机关才能通过。先进入黄色水管到达上层踩下粉色机关，然后返回，利用出现的粉色平台跳到上层踩下蓝色机关，再借蓝色平台到达上层。踩下一边的柱子可以打开向下的楼梯，爬到下层再踩下刚才的机关后从楼梯返回。向上来到图示位置，翻转后进入黄色水管。利用侧身通过针刺地带后踩下尽头的蓝色机关，再返回就可以跳到上一层平台。

●对于针刺旁的机关先用一次炸弹打开平台，然后再放一颗炸弹，立即跳到上一层平台再引爆刚才的炸弹就可以交替打开粉红和蓝色平台向上前进。

●到达两个浮游平台后先进右下角的黄色水管，用炸弹解决两个铁球怪后获得卡片。之后再进入左上角的黄色水管，先站在浮动平台上利用侧身通过狭缝，然后用炸弹炸开机关返回。

●换成碧奇公主，用滑翔跳到对面的平台后再换回马里奥，翻转后跳到上层踩下机关打开隐藏的空间门。要吃到这里的问号方块必须先翻转，然后用投掷精灵砸，看到掉出的蘑菇后，与它一起下落。进入最初的黄色水管后就可以进入空间门。

●之后跳到最上层，途中最好先把杂兵清光，后乘坐红色的云飘到水管口处跳入，进入后过关。



◆BOSS 战：进门后遇到 Dimentio，他的攻击方式是魔法闪电球、分身和空间火焰门。魔法闪电球是单手魔法，可以直观地辨别出并进行躲避，空间火焰门是双手魔法，需要提前判断，然后往一个方向一直跑或跳就可以躲开。在他下落时就可以跳到他头上踩，分身后要找出他的正体进行攻击，推荐在他分身时跳起先朝一个分身扔投掷精灵，能抓到的就是正体，反之就是假的。



3-4 Fort Francis

●在尽头翻转进入水管，将地上的方块投到蓝色机关后获得钥匙，返回进入城内。

●城内第一个房间尽头翻转可以跳到门后的水管内。前进，顶开旋转方块后翻转，可以越过针刺地带，中途可以看到路牌上记有密码，第一个是右边的门“2323”，第二个是左边的门“2828”。在尽头用重落打开大型蓝色机关，救出新的精灵 Carrie，它的能力是可以作为漂浮的滑板，这样就可以通过刚才的针刺地带。返回时必须用翻转才能看到出口。



●进入刚才跳过的门内，通过走道进入下一个门，在尽头翻转可以看到台阶，向上进入下一个房间。

●在新房间内可以看到两个摇摇欲坠的门，在门下方用重落可以把它们震下来。

●进入右边的门，用滑板通过针刺地带，然后与房间的人对话。三个问题的答案都选第一项“True”，最后输入密码“2323”。如果答错，会掉到陷阱里，解决掉铁球怪后用方块和自己的身体一起按住右侧的机关就可以返回。全部答对

后进入门内，踩到敌人头部就可以跳到宝箱处获得钥匙。

●进入左边的门，在房间内先利用翻转跳上台阶，然后换回 2D，用碧奇公主滑翔到对面平台，再翻转从台阶跳到上面的平台。进门后，抓住一个敌人将它投到上方的蓝色机关出现桥梁，然后往前进入房间，同样全部选第一项“True”，然后输入密码“2828”，进入出现的门内获得另一把钥匙。

●用碧奇公主打开 BOSS 房间的门（用其他角色会被火焰机关攻击，只能用女性角色），进入时对话全部选第一项“True”，之后进门剧情后开始战斗。

◆BOSS 战：蜥蜴会隐形，小心走动在它显身前会出现幻影，这时利用库巴的喷火攻击就可以攻击到它。如果让蜥蜴完全显形，它就会发动攻击，包括吞食、闪光和遥控炸弹。如果不慎被吞食，不断挥动手柄可以减少伤害。遥控炸弹可以用喷火将它们打掉。



●战斗结束后获得第四个纯洁之心。

纯洁之心

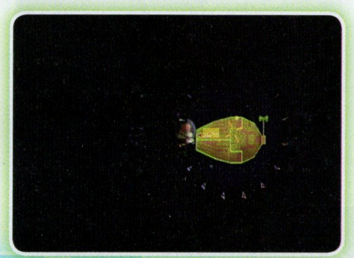
●回到 Flipside 后，继续来到城外，这次不要进入水管，直接到最左边的柱子处，翻转后可以看到柱子上有上升和下降的标志，将左数 2、4 两个柱子踩上来，其他踩下就可以打开心之容器。

●返回塔顶进入第四章。

CHAPTER 4

4-1 Outer Space

●进入 4-1 后，马里奥和他的同伴发现自己不能在外太空活动，又返回 Flipside。



●来到 2 楼找 Merlon，他会让马里奥去找头盔。来到 3 楼找到误把头盔当鱼缸的小男孩，对话后将鱼缸带到地下 1 层，在左边的水池边将鱼放生，就可以得到头盔。

●返回 4-1，开始时选择第一项使用头盔。顺着 SOS 的方向走，在声源处用指示技能可以看到太空船，打开后遇到船长 Squirps。

●对话结束后，按住 A 键蓄力，松开后发射大火焰弹，操作成功后可以打开旋涡门。进入新的场景后，只要按 2 键就可以发射火焰弹，这个场景尽头的两个旋涡门都通向一个地点。

●在宇宙飞行途中要多利用翻转，有许多宝物和旋涡门隐藏在石头背后。途中有个旋涡门进入后往右是死路，返回向左走，不过在右边尽头翻转可以找到一张卡片。

4-2 Planet Blobule

●由于失重状态，这关跳跃的高度有所增加，轻飘飘的感觉。

●一开始在太空厕所门口遇到 Squirps，对话后得知它想上厕所，但厕所里的人却因为没有手纸出不来。一路向右走到尽头，将所有砖头炸开后就可以进入空间门。途中如掉到悬崖下可以翻转寻找台阶。

●进入空间门后，往右跳上平台，在尽头处翻转并使用侧身通过狭缝，后往上跳，回头可以看到一处蓝色机关，顶开后就不需要从下面的狭缝穿过这里了。

●前进到绿色的门里，可以遇到一名当地的太空居民，其头上可以顶出一个隐藏蘑菇。

●在绿色门的门口用翻转可以看到通向前方的狭路，穿过山洞后往上跳可以找到一处隐藏水管。山洞下方的空间门通往另一处太空居民住地，它的房间内可以顶出钱币。返回往空间门右下方走，翻转后可以看到另一个山洞，穿过后一路向右到空间门。

●一路前进到最后一个绿色的门，进入后可以从该居民处购买到手纸，不过它开始会出高价，选第二项可以砍价。



●返回到厕所使用手纸后获得新的精灵 Fleep，它可以翻转背景。利用它的能力到这个场景的石像前，将上方有闪电标志的地方翻转可以获得钥匙。之后进入石像左下方的被锁的门内过关。

4-3 Outer Limits

●一路向前，注意途中旋转的装置，碰到会扣血。在石头将红叉翻转出现一扇门，在有 Squirps 形状的地方调查选第一项，将 Squirps 作为钥匙将门打开。

●第二个场景的红叉翻转后出现一扇需要两个 Squirps 的门，此时 Squirps 提出要吃点东西。往前进入旋涡门。

●旋涡门内的场景比较大，左上角炸开砖头可以获得一个道具，左下角的旋涡进入后是隐藏钱币空间，而我们的目标是进入右上角的旋涡，在那里的太空商店消费 10 个金币购买一个 Sweet Choco-bar 一会去喂 Squirps。

●返回喂饱 Squirps 后，它就会发动分裂能力打开那扇门，进入后过关。

4-4 The Whoa Zone

●向右进门后，在第一个房间先用翻转进入上层的门。然后用滑翔跳到对面的门内，门内的敌人先用 Fleep 的翻转转晕它，然后再攻击，之后获得钥匙。

●返回第一个房间，进入下方的门。一路向右，尽头处翻转沿台阶向上跳，在尽头用钥匙开门。

●出门后在天花板上，要注意控制方向。向右进入门内，这时会站在左侧，向上到两个相对的门前，这两个门是相通的，返回上一级台阶，用碧奇公主的滑翔跳到左侧最上方的门处。

●用翻转到达下层，顶左边的黑色机关就可以倒立贴到上方的道上，向右进入门内。进入房间后用滑翔跳到对面的平台，在尽头用翻转可以看到门，进入后获得钥匙。

●返回到刚才直立的房间，到刚才两个相对的门处，从左边的门进入，贴到右边的道往下，进入下方的房间。



●先不要开锁，翻转后可以看到侧面的水管，进入是奖励钱币的房间。返回开锁，进入新的房间，利用两个黑色机关到达房间尽头，尽头处的门通过指示可以找出来。

●进门后利用两个黑色机关贴到右边的墙上，进入右边墙上的门里，然后沿逆时针方向挨个进门直到取得钥匙后返回。回到刚才的房间后，这次要贴到上方的墙上，进门。用钥匙打开最后的门后进入 BOSS 战。

◆BOSS 战：第一战对付 Mr.L，由于 Mr.L 跳得比较高，要算好落地时间差踩到他头上，后期他还会吃道具补充 HP，不要让他得逞。第二战 Mr.L 叫来了大型飞行器帮忙，这时游戏就变成了简单的飞行射击类 BOSS 战，中途会有大量的道具可以补充能力，注意躲避子弹，不一会就可以将其摧毁。



●战斗结束后获得第五颗纯洁之心。

纯洁之心

●众人返回 Flipside 时，Tippi 却突然倒下。

●在 1 楼找到裂缝用炸弹炸开，翻转后进入墙后。找到有闪电标志的地方用 Fleep 将其翻转，然后再翻转到 3D 世界进入墙后的门内。

●门内有几个方块，将其全部顶成彩色后打开中央的大门。翻转后进入墙后的门内，接着将来到 Flipside 的逆程 Flopside，这里所有的一切都是相反的。

●来到 3 楼后往右走就可以找到心之容器，这时正好收到 Tippi 恢复的好消息。立即赶回正城塔顶，与 Merlon 对话后进入第五世界。



CHAPTER 5

5-1 Downtown of Crag

●一开始马里奥会被土著人带走，剧情后出门，解决掉两朵向日葵后往右进入尽头处的空间门。

●第二个场景先往右，在尽头的水管里全灭敌人后获得奖励。之后出水管往左走，在第一个山谷底用翻转可以找到一个宝箱。下一个山头要用滑翔跳过，来到山谷遇到三个奇怪的方块。返回第一个场景，往左与冒感叹号的土著人对话，他会告诉你正确的顺序。再返回按左、右、中的顺序顶刚才的方块就可以打开隐藏的水管。



●到第三个场景后，先用库巴的喷火能力解决沿路的长鼻子怪，同样在尽头会遇到三个奇怪的方块。再返回刚才那个冒感叹号的土著人那，与其对话，他要求连续输入 5 次 "please"，之后获得提示。再返回按中、右、左、左、右、中、右、左、右、右、中、右、右、中、中、左、左、左、右、左、左、左、中、中的顺序顶那三个方块，就可以打开隐藏的水管。

●从水管来到背景里，往右穿过背景外的墙后，再从水管钻到背景外，往右走至尽头，过关。

●第一个场景开始时用库巴的喷火可以轻松对付沙虫，到浮动木板时下潜到水里可以获得一块刻有水标志的石碑，在这里翻转还能看到两个问号方块。返回进入空间门。

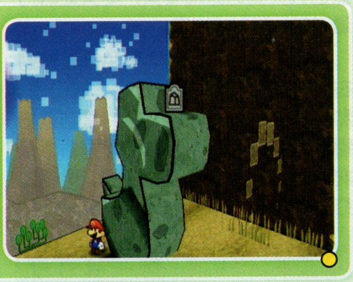
●本关的提示分别被刻在大的石碑上，注意观察。

●从空间门往右，在黄色大方块右面尽头处看到大石碑提示后返回，在这个场景最左端尽头悬空的空间门下，用炸弹炸开砖头后出现机关，踩下机关后进入上方的空间门。



●初始位置附近用 Fleep 的翻转闪电标志可以看到上方的大石碑提示，往右翻转后有很多问号方块，中段有一处可以下落到下层，根据刚才的提示在下层对黑色物体喷火就可以获得刻有火标志的石碑。

◆BOSS 战：与第一次遇到时相似，O'Chunks 的攻击方式不变，只不过 BOSS 的各方面能力都有所增强，打法依然是先用投掷将其震晕再进行踩踏攻击。



●BOSS 战结束后往右在尽头处用翻转可以看到耀西石像，根据刚才的提示绕着石像转一圈就会出现刻有石头标志的石碑。

●返回第二个场景，利用滑翔进入黄色大方块左上方的水管后来到背景里。此时往右可以获得一个道具，往左跳入山顶的缺口后可以看到石碑放置顺序的提示。

●返回，沿黄色大方块左侧的平台一路向上跳到最高点，顶开云梯后继续往上。从左往右按照石、水、火的顺序放入石碑后获得新的精灵 Cudge，装备后可以使用锤子攻击。

●借助 Cudge 的锤子砸开黄色大方块，进入水管内的山洞中。先不急着过关，在山洞里翻转可以看到对面隐藏的宝箱。

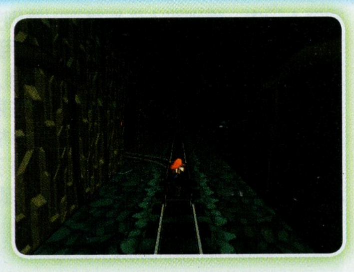
5-3 Floro Caverns

●开始时遇到一名矿工，需要帮助找他的两名手下。

●下到第一个有高矮水管的场景，注意地面上的裂缝，炸开后进入奖励房间。返回继续前进，下到尽头处矮的那根水管里。

●往右走，可以顶出云梯进入奖励房间，从浮动木板跳下后场景会往前移动。掉下后，一路往右走到底，进入门内。

●乘坐矿车到尽头，先跳到最下层，翻转后可以看到宝箱。然后在上层中间砖头处用炸弹炸开，找到摄影师，对话后返回。注意不能伤害这里的土著人，否则会扣分。



●返回后，掉头往左走，在刚才云梯右边的门旁，有一个水管可以进入，在里面翻转可以看到秘道并能找到一个宝箱。

●返回进入云梯右边的门里，在乘坐矿车时翻转成 3D 世界，在中途有一个分支，往左走，在尽头遇到采音师，对话后返回。

●回到矿工处，对话后获得钥匙，进入被锁的门里。在门口处可以吃到一个巨人化星星，一路往右，在中部有一处隐藏的黄色大方块，砸掉后进门过关。

5-4 Floro Caverns

●第一个场景直接下落到最下方，进入水管。

●第二个场景下到被锁的门口，在其左侧翻转可以看到梯子，下落到下层。这里的红色机关需要两个人的重量，用投掷精灵抓起那名土著人压下开关，进入出现的水管里。

●从水管出来后先进入右边的门，第二个场景再进入右边的门，然后钻下水管，出来后在场景的墙壁上发现奇怪的文字，指示后获得提示"在骷髅头的背后"。接着进入左边的门，第二个场景再进入左边的门，之后来到有骷髅头的场景，用 Fleep 将骷髅头翻转获得钥匙。然后从左边的水管返回被锁的门前。

●进入被锁的门，获得新的精灵 Dottie，它具备缩小能力。之后缩小跟着土著人从红色的小门出去。

●往上跳，进入记忆点左侧的门内，缩小后一直往左走获得门卡，插入门卡后进门。

●先进入左侧的水管，用重落打开蓝色机关后放出土著人，在上方砖块上跳，不要伤了下面的人，先到左边拿卡片，然后进入右边的水管再次遇到 O'Chunks。

◆BOSS 战：第三次与 O'Chunks 战斗，几次交手后这个大块头的智商却一点没变，没办法，用投掷震晕+踩踏再次毫不留情地将其完美打败吧。

●战斗结束后获得幼苗，与 Tippi 对话时选第一项，将幼苗戴在头上。然后从右边的水管返回最初场景中段的门里。往右走，通过扫描后进入大门。

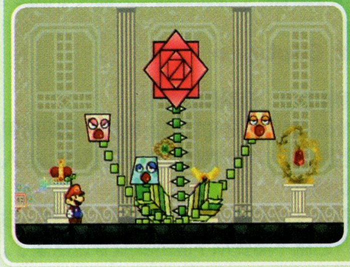


●进行大厅后，在四个画像前翻转，后将其下方的裂缝炸开。跳到炸开的通道里，用投掷精灵将机关砸到与上方画像对应的颜色，从左往右依次是黑、白、蓝、红，之后出现 BOSS 战的大门。

◆BOSS 战：

花王的第一形态有三个触手，用投掷精灵将触手抓起后，待花王露出脸后投过去才有攻击判定，或者直接将花王抓举起来，同样是等其露出脸时投向触手，反复几次后进入第二形态。

第二形态的战斗是要将露出脸的花王投向它自己发出的旋转飞镖形成攻击伤害，反复几次后就可以将其解决。





●战斗结束后从花王处获得第六颗纯洁之心。

5-END

●与 Merlon 对话完后来到逆城 2 楼，在记忆点处反转来到外城，将黄色大方块砸碎后进入出现的水管里。

●一路往右，进入水管，然后往左，前面的心之容器暂时过不去，进入中部的水管。在场景中有一处位置，掉落后可以找到一个宝箱。在水管出口处翻转，

绕到背后敲碎黄色大方块后踩下机关可以找到另一个宝箱。之后返回。

●在两个大石块夹着的路标处翻转，往左走，利用缩小穿过狭缝。翻转到2D世界，往左走，在尽头处翻转可以看到隐蔽的黄色大方块，敲掉后踩下机关出现心之容器。

CHAPTER 6

6-1 Sammer's Kingdom

●往右走遇到一名武士，战斗结束后国王出现，从他身上众人找到了第七颗纯洁之心，不过国王并没有轻易交出，除非马里奥能战胜100名他的武士。

●一路前进，途中再经历19个回合后，发生剧情。武士得知世界即将灭亡的消息后立即跑去告诉国王。

●再往前走到第24个场景就可以到达关底。

6-2 Sammer's Early Duels

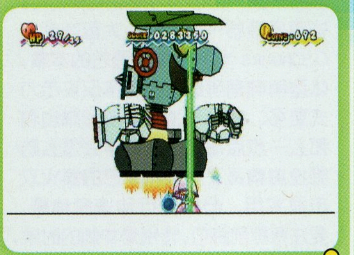
●一开始国王让你去取宝箱，不料却中了Mimi的圈套。



◆BOSS战：与Mimi的第二战，这次她会在全身不断环绕红水晶防御，她用红水晶的攻击除了单个发射外，还有一排齐发的情况，并且有时会翻转进行攻击，在一般情况下使用投掷精灵将红水晶抓起往她身上投掷，不论她处在2D还是3D空间都可以破坏她防御并造成伤害。本战还是推荐使用碧奇公主，因为下蹲防御很有用。如果之前取得第三章的隐藏精灵Barry，那么只要她冲过来用身体攻击，就换成Barry按1键反击。

●到29个场景时发生剧情众人被送回到Flipside。

●继续进入第六个世界的门，不过此时这个世界突然变得一片空白，搭滑板一路往右走到剧情点，遇到Mr.L。



◆BOSS战：这场战斗推荐使用碧奇公主，她的下蹲防御能抵挡所有的攻击，由于炸弹不会伤到公主，因此只要在Mr.L的大机器下不断放炸弹、下蹲、引爆就可以将其摧毁。要注意的就是在机器张开嘴巴时要往外跑，否则会被吸进去，当然如果是炸弹被吸进去在机器内部引爆的话，伤害也会有所增加。

●战斗结束后获得一颗没有光泽的纯洁之心，不过Mr.L却被Dimentio送进了火焰空间门炸死。

6-3 The Underwhere

●返回Flipside后，与Merlon对话，正当众人询问怎样使手上这颗纯洁之心恢复光泽时，Dimentio突然出现并使用火焰空间门将众人炸死。

●来到地狱，往右进入空间门，第二个场景需要在2D和3D间来回切换，注意观察地形才能通过，尽头处顶开黄色旋转方块可以获得水管上的道具。之后进入尽头处的空间门。

●与摆渡使者对话，花4个金币可以坐船，如果为了省钱也可以自己游过去。进入对岸的空间门。



●一路往右与尽头出的地狱女王对话，对话中女王发现了马里奥携带的纯洁之心，此时接到天堂之王的电话，得知女儿Luvbi失踪，由于工作脱不了身，于是请马里奥帮忙，作为报酬，她答应恢复纯洁之心的光泽。

●获得钥匙后回到刚才的湖，潜入水底翻转后找到缺口继续下潜，用钥匙打开最深处隐藏的门

●前进途中遇到一个可以推的方块，推到下层，再拉闸放水。利用推下来的方块跳到右上方将砖头顶碎，再回来拉闸注水。继续向前游到尽头处翻转可以看到新的通路。

●先向右，利用翻转游到尽头处上方方块里，将其推下，再拉闸放水。跳到左边的凹地里，翻转后可以看到新的通路，来到紫色的门前，左边的水管是奖励房间。

●进入紫色的门，右边金色的喷泉是可以站上去的，利用三个喷泉跳到高台上找到路奇。路奇的特殊能力是蓄力跳，能跳到原来跳不到的高处。

●沿路返回，在刚才放掉水的场景必须先拉闸注水才能回去。回到第二个场景的入门口，利用路奇跳到左边管子上来到这个场景的高一层（高的那根管子可以进入隐藏房间）。一路向右进入空间门，再往右走遇到Luvbi，它会要求正确回答出它的名字，选第一项。之后回到女王处拿回恢复光泽的第七颗纯洁之心。接下来的对话选第一项返回Flipside。

纯洁之心

●回到Flipside后，前往逆城，一路来到第五章关底去的路标处，往右走进入水管内，之后在往左到尽头利用路奇跳过隔墙就可以找到心之容器了。

CHAPTER 7

7-1 The Underwhere

●峰回路转，马里奥和路奇又转回地狱世界。先去找女王，此时女王会让你带她的女儿去天堂找天堂之王。

●进入女王打开的门内，过关。

7-2 Underwhere Road

●进门后一片漆黑，小心跟着Luvbi走，在中部右侧尽头一处地方下落可以找到宝箱。到达最顶部的门后，用指示技能调查后出现门卫，它会提三个问题。第一个问题选第一项“Queen Jaydes”，第二个问题选第二项“Dorguy the First”，第三个问题选第二项“6 times”。全部回答正确后就可以进门了。

●进门后一片漆黑，小心跟着Luvbi走，在中部右侧尽头一处地方下落可以找到宝箱。到达最顶部的门后，用指示技能调查后出现门卫，它会提三个问题。第一个问题选第一项“Queen Jaydes”，第二个问题选第二项“Dorguy the First”，第三个问题选第二项“6 times”。全部回答正确后就可以进门了。

●与记忆点右边的三个门卫对话，选第一项后他们会帮忙开门，并让开，进门后遇到失散的库巴，没办法又得为他的痴情战斗一场。

◆BOSS战：库巴会使用冲刺和喷火攻击，可以轻松躲避。同样，不断用炸弹炸它就可以将其打败。

●战斗结束后库巴回到队伍。出门后从三个门卫那获得钥匙，打开中间的门并进入。

●一路跟着Luvbi向上跳，中间遇到烛台可以用库巴点火，能维持一段时间。中段右边有一处水管，进入奖励房间后有时间限制。返回跳到最上层，同样用指示技能调查门后出现门卫。这次必须依靠玩家的眼力了，由于不清楚图形是否随机给出，现将所有问题及参考答案列举如下：第一个问题是“有多少个红色物体？”（选3），第二个问题是“有多少个三角形？”（选2），第三个问题是：“什么颜色的物体在移动？”（选第一项“Blue”），第四个问题是“这是第几个问题？”（选4），第五个问题是“哪种图形最多？”（选第一项“Triangles”）。全部回答正确后进门。

●进入左边粉色的门内，最左边的紫衣老太太要你听她唠叨，与中间的绿衣老太太对话会把你传送回记忆点那，让你帮忙传口信给那的守卫，不过没有报酬，白费半天劲。与最右边的紫衣老太太对话后被传送到最初的位置，与守卫对话后拿到食谱，一路返回交给老太太可以兑换到钥匙。返回打开中央的门进入。

●这里要不断地用库巴点火，不然很容易被滚下的刺石砸中，躲避刺石的方法依然是转换到3D空间绕行。一路向上到达门处，指示调查后与守卫对话，这里要进行一个小型RPG式的战斗。选路奇，用特技超级跳跃很容易逐个击破。完成后进门过关。

7-3 Overthere Stair

●注意观察云层上的数字标号。第一个场景在第14号云层标志附近蓄力跳可以到15层。在19号云层利用旁边的大云朵可以直接弹上20层，进门。

●第二个场景在第25号云层标志处往右走到底可以找到宝箱。到达30号云

层后进门。

●第三个场景进入第 33 号云层处的门后看到一颗树，用重落可以将树上的蓝苹果震下来。34 号云层绕到阶梯方块背后可以找到宝箱。到达 37 号云层后翻转可以看到隐藏通道，这里的问号方块可以用重落砸。接着下落到 38 号云层，利用右下方的大云朵弹到 39 号云层。最后进入 40 号云层处的门内。

●第四个场景先往右走，利用 44 号云层右上方的大云朵弹到 46 号云层，进入空间门，往右走获得红苹果。回到初始位置，利用左边两块浮动木板一直向上，中途有一个宝箱，在 49 层翻转可以找到隐藏空间门，在里面可以获得黄苹果。出来后一直往右可以到 50 号云层的空间门。

●第五个场景先进入 51 号云层左边的门里，翻转后取树上的粉苹果。52 号云层的门里是死路，全灭敌人后可以出来。从 52 号云层右边的浮动平台可以上到 53 层，利用翻转可以看到一处隐藏的空间门，进入获得黑苹果。之后返回第四个场景。

●回到第四个场景初始位置后，从左边的浮动木板可以上到 43 号云层，进入空间门后在左边找到因为吃了金苹果而熟睡的碧奇公主，喂她吃具有反作用效果的黑苹果后公主苏醒。

●返回到第五个场景，从左侧跳到 54 层，在箭头标志旁边跳到砖头最高处用滑翔到对面的 55 号云层。一路往上到 60 号云层，进入门内。



●一路往上到 75 号云层，其中 68 和 69 两号云层以及 75 号云层右下方有宝箱。75 号云层左边的机关打开的水管通向 43 层，方便回去取红苹果。之后喂旁边的小云朵红苹果，巨大化后可以直接将你送到大气层外，落地后进门。在路标旁用滑翔跳到对面的平台，终于过关了。

7-4 The Overthere

●本关场景顺序命名以空间门旁的路标为准。开始先往右上方向前进，到一个被锁的门后，沿旁边的方块下落进入下层的空间门到场景 2。

●出门后遇到被包围的天使，用喷火轻松解决两名杂兵后，从天使处获得钥匙。继续往右走，在尽头处往左上方向跳到一处宫殿，看到一名被冰封的老天使，用喷火可以解冻，不过苏醒的老天使有点神志不清。

●返回场景 1，打开上层的门进入场景 3。往右走到黄色旋转方块处，用滑翔到对面的云层，然后使用喷火解救被冰困住的一对天使情侣。返回刚才的记忆点旁，与男天使对话选第一项，他会帮你升到空中。往右跳沿路还可以解救两名天使，然后进入门内。

●在场景 4 解救最右边的一名老天使后获得钥匙。

●返回场景 3 用钥匙打开刚才路过的门进入场景 5。先跳到路标下方，水管内是奖励房间，向上跳还可以找到两个宝箱。接着往场景 5 左上方向来到场景 6。

●在场景 6 一开始路标处翻转可以找到隐藏通道，吃下左边的巨大化星星后一路往右走到尽头，再次翻转找到一间厕所，调查后选第三项 “A monster”，从出来的女天使处获得黄宝石。

●一路用滑板返回场景 5，这回往右走，顶开红色机关后，乘坐漂浮的宫殿到右边的云层。先不要进入正门，翻转后跳到背后的门里到场景 7，帮助全灭敌人后获得红宝石。



●现在回场景 2 找那名神志不清的老天使，从他那里获得蓝宝石。

●回场景 4，到最右边老天使背后的石台上将三颗宝石放入，出现彩虹桥。继续往前走进入右上方的空间门。

●在这里大批的敌人与天使军团展开激烈的厮杀，换成库巴后一路喷火扫除地面障碍后向上来到 BOSS 门前。

◆BOSS 战：大冰龙的弱点是头部，由于头部位置偏高，只能利用路奇的蓄力跳，不过这样很冒险。推荐利用它在天花板形成的冰锥来攻击它的头部，冰锥下落时会发出声响，很容易判断。另外，大冰龙还会吐冰气，如果被冰住要马上挥动手柄摆脱，否则接下来还会有很多追加伤害。其地面的冰炮可以直接踩掉，躲避难度不大



●战斗结束后，女王也赶来一家团聚，他们也将最不愿意说出的真相说了出来，存在于天堂与地狱世界的纯洁之心正是 Luvbi。为了拯救整个世界，Luvbi 决定做出最伟大的牺牲。

纯洁之心

●来到逆城城外的第一个场景，往右走到底就能看到最后一个心之容器。

●之后来到逆城的塔顶，准备迎接最后的挑战。

CHAPTER 8 Castle Bleck

8-1 Castle Bleck Entry

●第一个场景在右边尽头处翻转可以看到门。

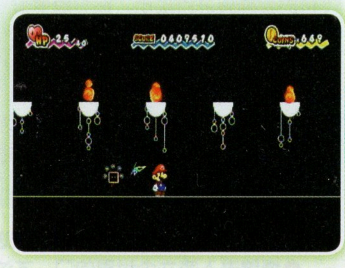
●到第三个场景后，中间的门进入后是死路，走到底进入第四个场景。在三个眼球处向上可以看到一个门，用蓄力跳跳上去。

●进门后在左上方的平台上可以找到两个宝箱，之后往右走，利用滑翔跳到右面的平台，进入水管中获得钥匙。

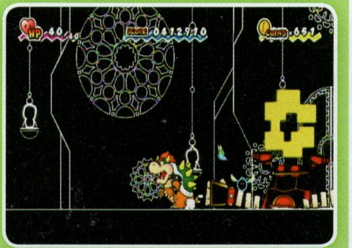
●返回打开三个眼球房间右边的门进入，用库巴的喷火技能一路向右走到尽头的门里。

●来到有台阶的场景，注意这里台阶上的杂兵。在平台上可以看到 5 个特别的烛台，记住有火的烛台位置。之后进入尽头的门里。

●用库巴的喷火点燃从左数第 2、3、5 根烛台，就会出现隐藏的台阶。跳上台阶，在尽头处翻转进入门内。



◆BOSS 战：与 O'Chunks 的最后一战，这场战斗限定用库巴打。毕竟是最后一战，块头大智商低的 O'Chunks 当然要拿出最后的本事，体型稍微有所增大的他不仅攻击方式更多、威力更强，就连智商也有那么一点点增加，已经学会怎么防御投掷精灵了。虽然库巴的喷火攻击很实用，但毕竟行动速度稍慢，要注意提前跑位，特别是冲刺的时候，可以直接跳起来踩他。另外，O'Chunks 对投掷精灵的防御并不是 100%，有时还是有效果的。



●战斗结束后，由于天花板突然落下，幸亏 O'Chunks 大块头及时顶住，救了大家一命，为了帮助 O'Chunks，库巴决定留下来。

8-2 Castle Bleck Foyer

●开始往右走，进门后遇到假的 Merlon，对话后顶蓝色机关。

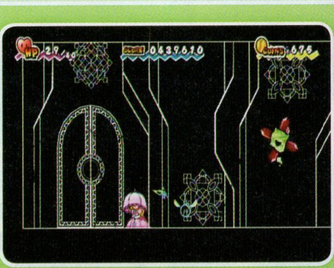
●掉到陷阱里后炸开右面的裂缝，翻转后进入里面通道左边的门。进门后利用翻转躲开复杂的火柱，在尽头顶两次红色机关，就可以将门外的水管移动到最左边。

●然后返回刚才的陷阱里道，进入水管，在中间的宝箱里获得钥匙。接着翻转从平台的缺口处跳下，打开被锁的门。如果水管移动的位置不正确会进入有四个水管的房间，分别对应陷阱里道的四个水管口。

●进门后向右走到第一个门，进入后在右侧翻转可以看到隐藏的通道，一直往右可以发现宝箱。返回继续往右走，进入尽头处的门。

●来到挂有蘑菇的房间，无论吃哪个蘑菇都会掉到陷阱里，在陷阱里全灭敌人后可以从出现的水管中回到上层。其中，吃下最后一个蘑菇掉到陷阱后，必须翻转才能看到敌人，用炸弹将它们全灭后获得钥匙，返回打开尽头处被锁的门。

●进门后遇到假的 Merlee，狡猾的 Mimi 这次会问三个问题，打算引诱马里奥说出弱点。这里每个问题的最后一项都是道具，既然知道了这是一场骗局，那就将计就计吧。接下来一路美餐到 BOSS 处。



◆BOSS 战：本战限定用碧奇公主。与第二关关底相似，不过这次 Mimi 化身的蜘蛛在攻击速度方面提升了许多。战斗时一样先用她吐出的红水晶砸，掉到地上可以用水晶再砸一次或用炸弹炸都能让它短暂晕阙，此时再跳到她头顶踩一下，这样就可以破坏她的腿。至于她所有的攻击方式都可以用下蹲防御住。另外在她每次使用旋转攻击时，都会在左下角结束旋转，事先在这里防御，待其停下时放炸弹可以再赚一次晕阙时间。

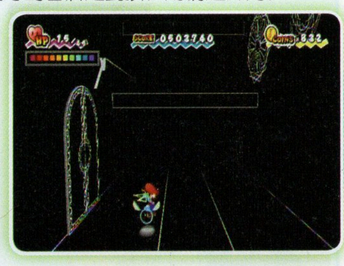
●战斗结束后发生了一声巨响，地面开始坍塌，碧奇公主下意识地抓住了 Mimi，没支持多久两人就一起掉进了悬崖，生死未卜。

8-3 Castle Bleck Interior

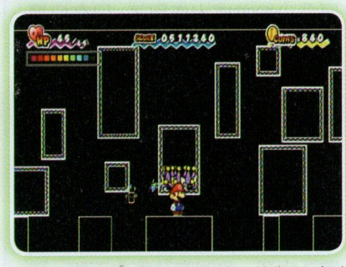
●向右走到第二个场景，这里是一个迷宫，必须利用路奇跳到上层再走到右下方的门里才能通过。否则即使进入右下方的门也不能到达下个场景。上层的敌人用 Fleep 的翻转可以转晕它们。

●第三个场景里有许多镜子，镜子中的 Dimentio 会不断发出魔法闪电球攻击，要十分小心。跳到场景中央会遇到几个与平台相连的镜子，注意观察，没有光泽的是隐蔽的通道，翻转后就可以进入场景背后，之后在左边的宝箱里获得钥匙，右边的宝箱里是一个道具。拿到钥匙后返回继续往右走，打开尽头的大门。

●进入第四个场景后，在台阶处翻转，从台阶下的通道一直走到底，进入尽头的门内。在这个房间里有三个没有任何标记的砖头，顶最右边的砖头可以出现隐藏的门。进入后顶中间的砖头，再进入出现的门里，这次的房间里原先就有一个门，不过是陷阱，进入的话要全灭敌人再顶下蓝色机关就能返回。接着顶门上方的砖头，进入出现的门里。接着在房间里翻转可以看到顶的顺序，依次顶中、右、左的砖头后获得钥匙。原路返回沿刚才的台阶走到顶，用钥匙开门。

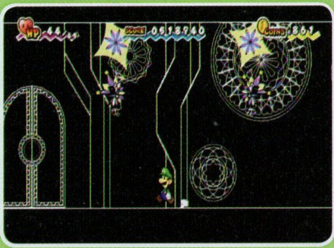


●第五个场景同样是一处迷宫，比刚才的要复杂，利用翻转就可以看到墙壁上的路线，根据路线进入尽头的门里就可以到达第六个场景。



●第六个场景与第三个场景相似，这里的通道隐蔽在中段一个高于平台一个方块位置的假镜子处，同样可以利用镜子的光泽分辨出来。进入场景背后，遇到成群的 Dimentio，他们不会攻击，但是把人往中间挤。这里左边的宝箱里放的是一个道具，右边的是钥匙。之后用钥匙打开尽头处的门遇到 Dimentio。

●开始时 Dimentio 会使用时空门将马里奥传送回各个世界中，一路跟着 Dimentio 的方向走，用 Fleep 翻转尽头的闪电标志后出现机关。其中在第六个世界时全屏幕都是白色，往右走时注意观察。回到城堡后，对话全部选第二项后战斗开始。

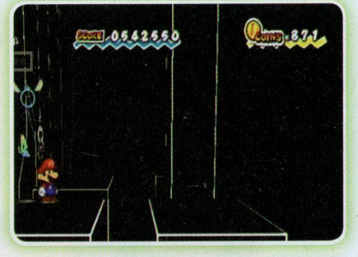


◆BOSS 战：本战限定路奇一人，并且不能使用精灵。Dimentio 的攻击方式与之前相比，除了攻击速度增加外，还多了侧身，侧身时必须注意他发闪电球的位置，这时是打不到的。另外就是分身攻击时也要注意找准真身。一般情况下，路奇的弹跳力足够跳到他的头部进行攻击。如果 Dimentio 出现在高处，那就可以使用蓄力跳顶他，这样伤害会大幅增加。

●战斗结束后，Dimentio 居然选择与路奇同归于尽。

8-4 Castle Bleck Inner Sanctum

●向右走到第二个场景，在尽头用指示技能找出门，进入。



●第三个场景有许多浮动平台，遇到走不过去的地方要翻转才能看到通路。

●第四个场景向前跳到第一个平台后翻转可以看到侧面的水管，进入后利用缩小能力穿过狭缝获得钥匙。返回继续前进打开被锁的门。

●第五个场景会遇到大量的巨像兵，不好对付，翻转后一路奔向尽头的门。

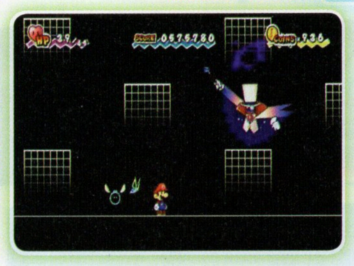
●第六个场景在左数第二扇门翻转后可以向右穿过，一路穿到底，在第五条通道尽头可以找到宝箱，回到第四条通道，向右走到底进门。

●第七个场景在左数第二扇门翻转后往右走可以找到宝箱，返回后在尽头最后一扇门处翻转往左走，然后走右数第二扇门，再进右数第四扇门后找到门。

●第八个场景在右数第四扇门翻转后往右走，穿过一条通道后找到宝箱。在这个通道左数第二扇门处翻转往右走，穿过一个通道后翻转回 2D，向右走到底找到门。

●第九个场景在跳上高高的台阶，存档后准备迎接最终 BOSS 战。

最终BOSS战一：Count Bleck

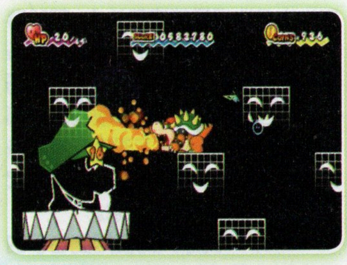


第一阶段：Count Bleck 会在空间中不断变换位置，努力利用空间中的平台找到他，跳到他头上踩，虽然在防御壁的保护下不能对他造成伤害，但反复几次就能触发剧情。这一阶段 Count Bleck 主要使用黑暗气旋攻击，跳开躲避即可。

第二阶段：在八颗纯洁之心的作用下，Count Bleck 的防御壁告破，加上同伴的归队，第二阶段是打击 Count Bleck 的最好时机。这一阶段 Count Bleck 的攻击方式增加了冲刺、慢速和黑洞，冲刺攻击和黑暗气旋都是直线方向，很好躲避。慢速是全屏效果，除非能提前破坏他施法，就算中了也没有大碍。黑洞攻击威力较大，发出时会形成一块较大的黑洞区域，并不断吸收周围物体，不断往逃离方向走即可。推荐使用路奇来打，不但可以乘机踩头，还有机会使用蓄力跳来顶可以造成双倍伤害。

●在纯洁之心的帮助下，众人好不容易将 Count Bleck 打倒，但现在并不是庆祝的时刻。既然心腹大患已拔，企图叛变的 Dimentio 再度出现，并再度控制了路奇。

最终BOSS战二：Dimentio与Mr.L



先跳到 Mr.L 头上，没踩几下就会发生剧情。Count Bleck 与他的手下们终于归于正途，重新唤醒了八颗纯洁之心，Mr.L 的防御壁也在此刻告破。Mr.L 的攻击方式主要是发射子弹和用身体砸，在攻击之前都会锁定目标，可以提前进行躲避。只要攻击他脖子以上部位都算伤害，推荐使用库巴趴在浮动平台上使用喷火攻击。



●终于到了感人的结局时刻，由于 Dimentio 的阴影还在控制着混沌之心，Count Bleck 和 Tippi，哦不，现在应该叫 Bulumiere 和 Timpani，用他们的真爱重新点燃了这个世界。

THE END

关于二周目

二周目就是进入通关后的世界，由于 Merlon 感觉到 Tippi 还存在世界的某个角落，游戏也将进入一个崭新的阶段，除了八大世界关卡可以重新进入外，所有的隐藏要素都被打开：①在 3-4 的 BOSS 房间里与蜥蜴对话，花 999 枚金币可以购买到 Tippi 的机器复制品 Tiptron。②在 6-1 补全了 100 回合的剧情，全部挑战成功后可以获得稀有卡片。③可以在卖藏宝图的商人处买到第八个世界的藏宝图。



文 玛娜　美编 anubis

Wii Sports	Nintendo	SPG
Wii Sports		日版
2006年12月2日	1～4人	4800日元
对应任天堂运动套装		对应玩家年龄：全年龄

在已经购买了Wii的玩家里，可能使用频率最高的一款游戏就目前来说还是要数《Wii Sports》，不管是平时自己的健身运动还用来接待亲朋好友，《Wii Sports》都可以派上不小的用场。但是在这么多购买了Wii且经常玩《Wii Sports》的玩家中，根据调查有80%以上都只玩固定的一两款游戏，60%以上的玩家完全都不知道，其实《Wii Sports》也是有秘技的。

你知道《Wii Sports》的秘技和各种取胜窍门是什么吗？现在就让我们来告诉你。

《Wii Sports》也需要攻略？当然要。

主打运动

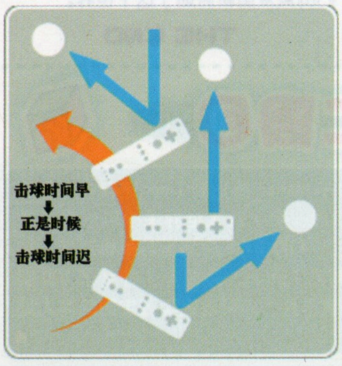
网球 Tennis

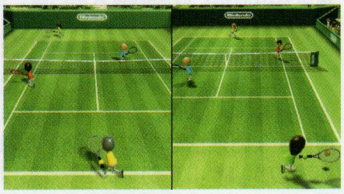
仅使用遥控器手柄操作，可供1～4人游玩。

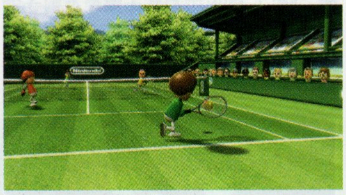
网球是本作中最具特色的游戏之一，在电视上看到的《Wii Sports》广告也多选择网球演示为主，网球游戏可以四人同时游玩，大家各打各的，也可以一个人挑战电脑，前后场一个人包，甚至还可以将敌我两方都设置为自己，体验一下双手互搏的感觉，不过不要小看这个网球游戏，它可是隐藏了很多秘密的哦。

Step1.网球只需要用到右手的遥控器手柄，而且游戏过程无需按下任何按键。

Step2.学习一下击球方式吧，就像真实的网球一样，上下左右均可挥拍击球，但是使用不同的方式击球，打出的球可是截然不同哦。







Step3.时间和击球的方向有着密切关系，在最佳时机击球，使球与手柄的接触面呈垂直状态，打出的球即为直线球；击球时机较迟时，打出的球会向外侧倾斜；击球时机较早时，打出的球则会向内侧倾斜。

Step4.当分数累计达到职业水准（RPO）后观众将会变多，且所有自创的Mii都会出现。

为了让自己的比赛更受关注，从现在开始努力练习吧！

攻略



基本的规则就是和敌人对战竞技以提高自己的分数，要注意的是自己和自己、自己和朋友对打都是无法积累分数的，只有和敌人对战才能在胜利的时候加分。随着连胜局数和分数的提高，敌人的实力也将越来越强，最高可到达2000分，而我方在到达1800分后，分数的增长将会十分缓慢，万一落败，还会大幅度掉落累计分数。

在与高分数的对手对打的时候，普通的旋球和快速发球几乎已经很少能发挥出作用了，只有把握微妙的时间差利用内侧倾斜和外侧倾斜，站在对角线上以锐角让球飞出，使对手在场上左右跑动以找到破绽快速击破。另外，前卫要积极击球跑动，在第一时间将网球击回对手一侧，切忌给其喘息时间。

当对手跑动时间太长后会开始满头大汗，此时跑动能力下降，速度下降，多多利用这种状况将会使取胜较为简单。

要点

在网球游戏开始之后，游戏中玩家所操纵的Mii会自己跑向网球的落点，无需玩家按键操作。

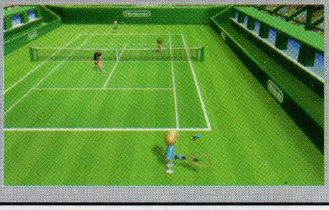
发球：在自己的发球画面中，模仿抛起网球的姿势将遥控器手柄向上举起，随后立刻向前挥出遥控器手柄击球。

正手球：由外而内挥动遥控器手柄。

反手球：由内而外挥动遥控器手柄。

快速发球：在网球到达最高点时将球打出去便可发动球速极快并有速度线效果的快速发球，分数在1200以下的对手几乎可以秒杀。

外旋球：在击中球的瞬间扭转手臂，球会根据挥拍的时间出现直球、左旋球或右旋球，由下往上打会打出很高的球，根据旋转的方向不同，还可以发出上旋球和下旋球。



TIPS

将网球场变成蓝色练习场：网球的小游戏里，在选择人物界面与游戏场数选择画面切换之间，迅速按下2键即可将网球场变成蓝色的练习场。

棒球 Baseball

仅使用遥控器手柄操作，可供1～2人游玩。



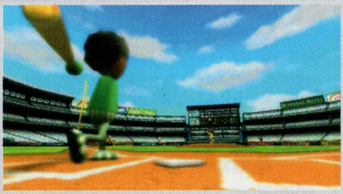
棒球的规则对于我们来说并不是太熟悉，不过在《Wii Sports》中经过大幅简化之后，游戏已经非常容易上手，棒球游戏中，同样需要玩家担任投手和接球手的任务，甚至玩家所在的球队中的所有角色都由玩家操纵。

Step1.棒球游戏仅需要右手的遥控器手柄。

Step2.进垒和守备都是自动进行的，无需任何操作，玩家只要投球和击球即可。

Step3.和网球一样，时间和击球的方向有着密切关系，在最佳时机击球，使球与手柄的接触面呈垂直状态，打出的球即为直线球；击球时机较迟时，打出的球会向外侧倾斜；击球时机较早时，打出的球则会向内侧倾斜。

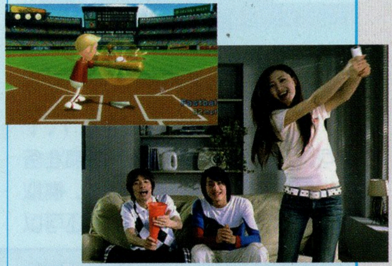
Step4.挥动球拍的速度越快则击球的速度越快。



攻略

打击手：打击手最重要的就是掌握好击球的时间了，投手往往会投出各种变化球，甚至还有变速球，要完全捕捉住它们的动向并不是件容易事，特别是要掌握住判定对手投来的球是好球还是坏球的技能。其次，即便打中了球也不可放松，击中球要掌握最恰当的时机，不能太早，也不能太迟，太早太迟都会将球击向球场两侧导致出界，要打出本垒打，还是要看时机。

投手：要描述投手的取胜关键确实比较难，总体上来说，就是兵不厌诈四个字，和朋友对战的时候，要多尝试各种类型的球，让对方无法预测下一个球的类型，在与电脑对战的时候，变化球也是不错的选择。



要点

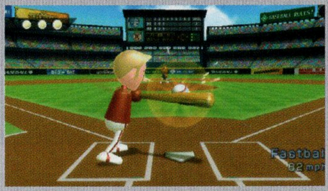
投球：将遥控器手柄向前投掷模拟投球的动作，根据投掷的速度球速也会大有差别。

快速球／慢速球：快速直接投出／慢速投出。

曲球：按住A键投出。

滑球：按住B键投出。

指叉球：同时按住A、B键投出，按下方向键还可改变棒球的落点。



TIPS

潜水艇投球：棒球游戏中，在以投手的身分投球前按下2键即可将球以很低的角度丢出去，又称潜水艇投球，想恢复原状的话按1键即可。

保龄球 Bowling

仅使用遥控器手柄操作，可供1～4人游玩。

在投出保龄球之前，可以使用←、→键调整站立的位置和瞄准的方向，确定之后进入投掷状态，模仿保龄球的动作按住B键向后挥动，在向前投掷的同时松开B键。

Step1.保龄球游戏也同样只需要右手的遥控器手柄，在游戏之前切记一定将腕带套上，保龄球游戏是个相当容易导致手柄脱手的游戏。

Step2.使用十字键调整自己所站的位置和瞄准的方向。

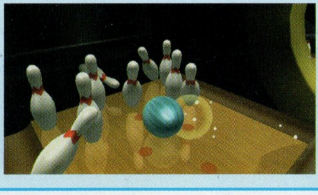
Step3.注意上方的球瓶示意图，有时候球瓶重叠的位置从正常游戏画面中是看不出来的，也许你还有两个球瓶没有击倒，但由于只看到了一个，所以发生方向上的错误。

Step4.当分数累计达到职业水准（RPO）后保龄球将会变成钻石花纹图案。



攻略

本游戏的技巧性不大，考虑到在丢球时习惯性将手向自己身体一侧挥动给球路带来的影响，建议所有玩家在确定站位的时候就对此进行一定的补救。习惯用右手的玩家将站位放在球道偏右的地方（最佳位置是球道的1/3～1/4）处，相应来说，习惯于使用左手的玩家则将站位放在球道偏左的地方，此后用力将球投掷出去，并使手臂自然向内挥动，便可使球路快速沿着曲球的轨迹前进，打出全倒相当轻松。



要点

曲球：向前投掷的时候，挥动控制器手柄的弧度及角度变化会使球的方向随之改变。

速度：掷球速度与遥控器手柄的加速度有关。



TIPS

多彩保龄球：保龄球的小游戏里，在选择人物界面与游戏场数选择画面切换之间按下十字键即可改变保龄球的颜色。↑键为蓝色、←键为红色、→键为黄色、↓键为绿色。

吓坏所有观众：在比赛时将球向后丢，所有的Mii都会惊到跳起来。

高尔夫 Golf

仅使用遥控器手柄操作，可供1～4人游玩



←、→键可调整击球方向，↑、↓键可选择使用的球杆，当一切都准备妥当后，确定并进入击球状态，模拟高尔夫球动作，放开A键挥杆还可以测试力道，按住A键向后挥起遥控器手柄举杆，向前挥动时松开A键便可将球击出，击球时的力道由挥动手柄的速度决定。

Step1.高尔夫游戏仅需要右手的遥控器手柄。

Step2.和《大众高尔夫》等游戏类似，在击球的时候要注意场地的风向等因素。

Step3.记得在适当的时候换杆。

要点

力度槽：游戏中注意左方的力度槽，它被分为4格，对应地图上可将球击出的4格距离。

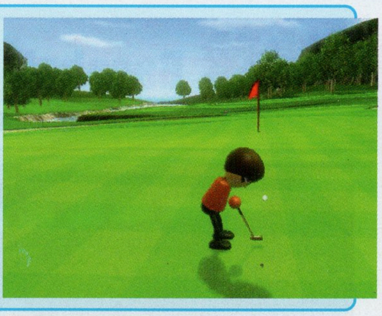
风向：右上方的风向标，在果岭上将对高尔夫球产生较大的影响，要将其影响考虑在内。

地形：果岭上并不是完全的平地，而是有地形高低起伏的，这些地形也将对球的方向产生影响。



攻略

在游戏后期，地图的地形会出现各种变化，切忌将球打入对自己不利的地形之中，在某些特定地形上，勤加切换球杆以取得最安全的效果，总体来说不是什么具有难度的游戏，比其他高尔夫游戏简单多了。





TIPS

关掉地图和计量器：高尔夫小游戏中，在选择场地的画面按住2键几秒再选择，可关掉游戏中的地图和计量器。

拳击 Boxing

要使用遥控器手柄和双节棍手柄操作，可供1～2人游玩



就和真正的拳击游戏一样，左手握双节棍手柄，右手握遥控器手柄，游戏开始会有一段练习和教学模式教导玩家怎么打出直拳、勾拳、反击拳以及闪避，练习的持续时间非常长，且每次进入该游戏都有此练习出现，比较麻烦。

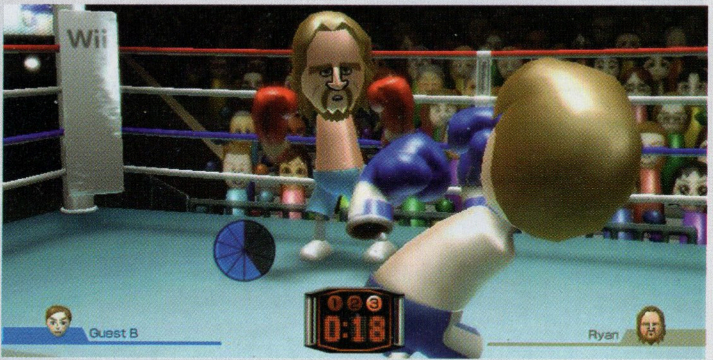
Step1.掌握好闪避的动作，有效地闪过对方的出拳将使对方出现破绽，可以借机扭转战局。

Step2.速度要快——不管练过拳击没有，首先要将挥动手柄的速度提升上去。

Step3.动作不必真正标准，可以识别就好了，要做标准动作花费的时间足够被对手集中几回了。

Step4.当分数累计达到职业水准（RPO）后观众将会变多，且所有自创的Mii都会出现。

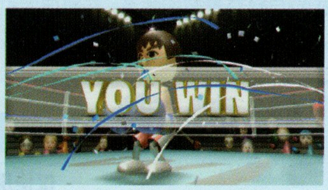




攻略

拳击游戏的要点就是速度快，即便动作不规范也没什么关系，只要能够识别就可以。提供一个简单的小窍门，其实只要像敲鼓一样双手持手柄快速敲打晃动即可，当然，遇到后期能力较强的对手时还是要适当闪避和防御的。

当被打倒在地时，只要双手快速上下晃动手柄即可恢复HP起身再战，一个人可以爬起来2次左右。



要点

1.防御

防御头部：双手握着双节棍手柄与遥控器手柄放于脸前呈八字形，遥控器手柄指向天空。

防御腹部：双手握着双节棍手柄与遥控器手柄放于腰侧呈八字形，遥控器手柄指向屏幕。

2.攻击（以习惯用手为右手为例）

右直拳：握着遥控器手柄从防御头部的姿势向前方击出，遥控器手柄指向屏幕。

右勾拳：握着遥控器手柄从防御头部的姿势由外向内挥出，遥控器手柄指向左方。

右腹拳：握着遥控器手柄从防御腰部的姿势向前方击出，遥控器手柄微指向地面。

右腹勾拳：握着遥控器手柄从防御腹部的姿势由外向内挥出，遥控器手柄指向左方。

上勾拳：握着遥控器手柄从防御腰部的姿势往上方挥出，遥控器手柄稍微指向天空。

3.闪避

左右闪避：双手握着遥控器手柄和双节棍手柄放于身体两侧直立指向天空，双手同时向左／右倾斜。

前后闪避：双手握着遥控器手柄和双节棍手柄放于身体两侧直立指向天空，双手同时向前／后倾斜。

TIPS

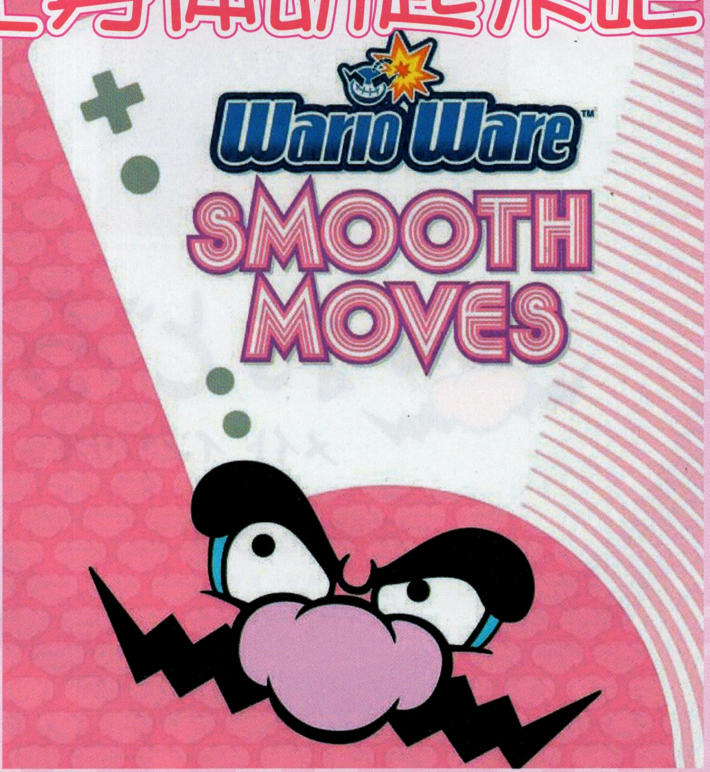
银色拳击手套：在拳击小游戏中，打赢总冠军之后，在比赛开始前画面变暗时按着1键即可换上银色手套。

Wii游戏海报赏析

《瓦里奥制造》



忘记羞耻心，让身体动起来吧



如果在购买这款游戏前你觉得对着电视扭来扭去是一件很龌龊的事情，那么很荣幸的，我也跟你一样。可当自己真正接触到这款作品时，不得不说，自己很快就陷入到这个围绕瓦里奥世界的龌龊故事里了。游戏凭借Wii独特的操作，创造出各种匪夷所思的玩法，用“手舞足蹈”作为本作的副标题来形容游戏的特色绝不为过，因为玩着玩着，看一眼镜子里的自己，不由得都要爆笑一番。“简单游戏”、“5秒游戏”、“快乐游戏”，《手舞足蹈 瓦里奥制造》光荣继承了系列一贯的宗旨，下面就让我们一同来领略一下本作的新奇玩法吧。

文 玛娜　美编 NINA

手舞足蹈 瓦里奥制造		Nintendo	ECT
Wii	Wario Ware Smooth Moves		美版
	2007年01月17日	1–12人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

操作图解



由于是Wii平台的首发游戏，因此本作的操作基本都是利用一套Wii手柄来完成的，即使是一周目通关后追加的多人模式同样是利用一套Wii手柄进行。而且除了单人模式的Orbulon、Tortoise & Hare关卡和多人模式的Star Nose、Bungee Buddies外，其他游戏都只使用一个Wii遥控器进行，尤其是多人模式下特意让玩家传递遥控器轮流游戏来营造紧张气氛。游戏中戏称遥控器为作法棒，双节棍也被叫成了平衡石，两者同时使用被称为二刀流，小游戏中光是作法棒的玩法就有18种之多，充分发挥了Wii遥控器的各种硬件功能，实在是创意无穷。玩这些游戏时首先将放在电视上的红外感应条位置调整准确，然后站在离电视1米外的地方再开始游戏，不然有可能玩到兴头上遥控器发生无法感应的状况，或是一不小心砸坏了价值数万元的液晶电视。注意一定是站着玩，很多需要大幅度身体动作的游戏坐在那里可是很难搞定的。下面我们就来看看这些手柄握法吧！



The Remote Control

最简单的操作方法，将作法棒平卧握在手中、顶部指着屏幕即可，这类小游戏操作基本都是平移作法棒，没太大难度，但小游戏数量最为繁多。

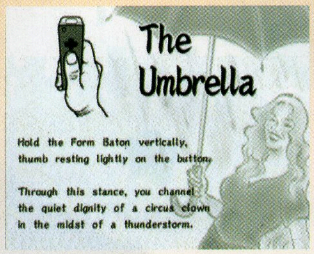
经典小游戏 放大镜对焦、跳绳、刮胡子



The Umbrella

将作法棒直立握在手中，最易上手的操作，但往往也是动作幅度最大的操作，时刻准备好充足的体力迎接挑战吧。

经典小游戏 接力棒传交、赛跑、喝水



The Handlebar

双手平握作法棒，就像抓住平衡木一样，衍生的小游戏并不多，但不是需要技巧就是需要力量。

经典小游戏 气球打气、平衡杂技、抽桌布



The Sketch Artist

像握毛笔一样握住作法棒，但要保持作法棒顶部对准屏幕，属于The Remote Control进化难度的操作，衍生的小游戏往往都比较重视技巧，一定要瞄准了再出手。

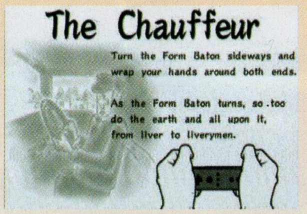
经典小游戏 画图案、扔飞镖、装假牙



The Chauffeur

将手柄A键的那一侧对着自己双手平握作法棒，衍生的小游戏种类繁多，有的需要平推作法棒、有的需要旋转作法棒，比较考验玩家的反应能力

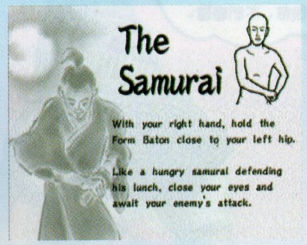
经典小游戏 推手、烤肉、开车



The Samurai

将作法棒握在手中摆出武士拔刀状，游戏动作幅度比较大，小心打到身边的人哦。

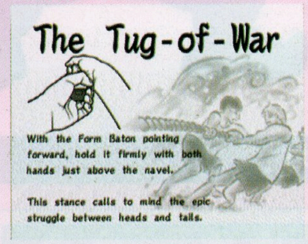
经典小游戏 拔刀劈柴、发扑克、抽嘴巴



The Tug-of-War

双手握住作法棒做出拔河状，同样属于The Remote Control操作的衍生操作，使用两只手是为了提高动作力量和精准度。

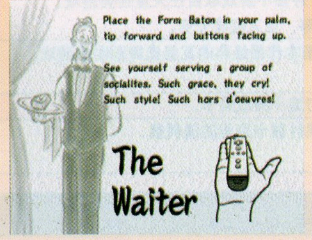
经典小游戏 接排球、锯木头、吸尘器扫地板



The Waiter

将作法棒平放在掌心，操作的游戏有平衡类、手势类等等，比较讲究操作技巧。

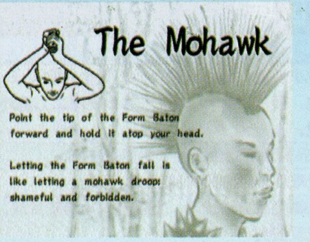
经典小游戏 纸相扑作战、手撑扫除、跟狗狗握手



The Mohawk

又是一个让人难为情的动作，将作法棒指着屏幕顶在头顶握住，模拟一些头部和手部的操作。

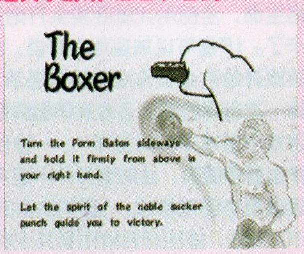
经典小游戏 叉肉、顶头球



The Boxer

做攥紧拳头出拳的姿势紧握作法棒，衍生的游戏也都比较具有体感，准备好充分的体力再挑战吧。

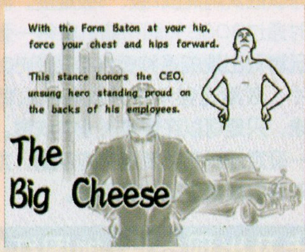
经典小游戏 压面、击剑



The Big Cheese

将作法棒握在一只手上做双手叉腰的动作，有点令人难为情，不过几个游戏非常有意思。

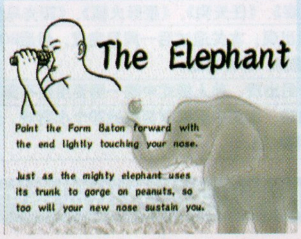
经典小游戏 呼拉圈、跳绳



The Elephant

双手握住作法棒，把它当成象鼻子，顶在自己的鼻子上，做出这个动作恐怕会比较难为情吧。由于作法棒与脸部相接，因此衍生小游戏许多用来模拟头部的动作。

经典小游戏 躲蚊子、大象摘果子、点头示意



The Finger Food

像捏薯条一样的用两指夹住作法棒，作法棒面朝上指着屏幕。衍生的游戏都比较有技巧。

经典小游戏 开锁、削铅笔



The Thumb Wrestler

用大拇指捂住作法棒顶的红外信号发射器，然后握住作法棒。记住，一定捂好作法棒顶部，否则就不能体验移开大拇指用香槟喷人的乐趣了。

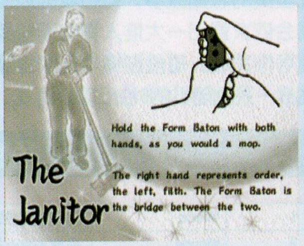
经典小游戏 摇香槟、敲门



The Janitor

将作法棒立起，A键冲着自己的方向双手握住，衍生的小游戏动作幅度都比较大，还是那句话，小心伤到电视或是身边的亲人。

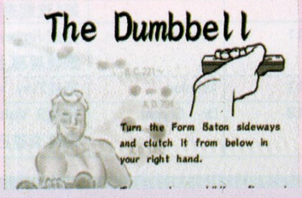
经典小游戏 扫地、打棒球



The Dumbbell

将作法棒朝上横握在手中，做出这种动作衍生出的小游戏自然以体育类为主，提醒各位大力士，别太激动把作法棒捏脆了哦。

经典小游戏 举哑铃、扳手腕



The Mortar and Pestle

将你只手手面向上平伸，一只手紧握立起的作法棒敲击平伸手掌的掌心。这个动作主要用来模拟捣碎东西的姿势。

经典小游戏 砸蒜、开罐头

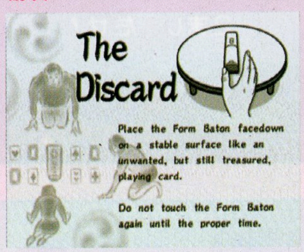




The Discard

将作法棒A 键冲下放在地上，随时准备将其捡起。这个操作用来模拟各种突发事件，比如接电话(接起电话后Wii遥控器上的喇叭还会传出讲话的声音)，又比如和狗抢地上的骨头……

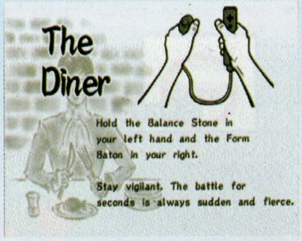
经典小游戏 接电话、捉老鼠、反偷袭



The Diner

二刀流(因为美国人吃西餐双手分别握刀叉，因此美版又叫做用餐者)姿势，需要接上平衡石配合作法棒使用。握法又分三种，将作法棒和平衡石对着电视平握是A姿态，将作法棒和平衡石立起紧握是B姿态，将作法棒和平衡石顶对顶握住是C姿态。二刀流只在单人模式的Orbulon、Tortoise & Hare关卡和多人模式的Star Nose、Bungee Buddies中使用。

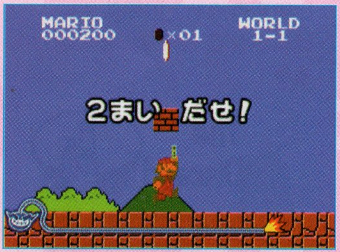
经典小游戏 双人赛跑、举指令旗、搭桥救人

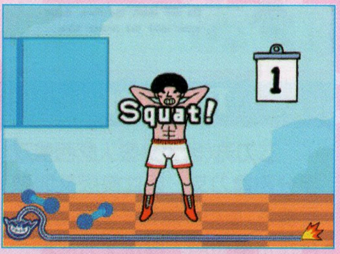


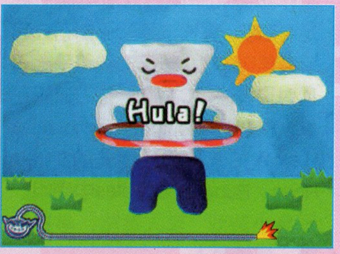


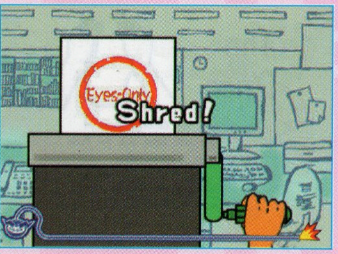


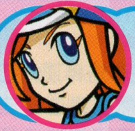




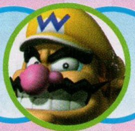








单人模式





进入游戏后按A键点瓦里奥大叔的红鼻头即可开始游戏，**（这里移动屏幕上的手指会发现大叔的眼睛珠一直在跟随光标移动，还可以没事拽拽大叔的胡子恶搞一下。另外，甩动遥控器，画面扇形区域右侧还会刷出一段段小动画。）**

选择Single即可进入本作的单人模式。故事发生在钻石城，与系列其他作品一样，单人模式中完成了第一个瓦里奥的恶搞故事，钻石城的地图上就会依次冒出一大堆人物的无厘头剧情等你完成。每段剧情中玩家都需要挑战一系列随机的5秒反应小游戏，如果输了就扣掉一格生命，最初共有4格生命，全部用光就要重头开始关卡了。**（B键可以加速地图解说，小游戏开始前会有作法棒使用提示，第一次出现的握法还会有详细解说。小游戏中游戏中同时按下+、-符号即可弹出暂停画面，这时选择Quit还可以快速退出小游戏模式。）**顺利挑战完关卡BOSS后，就能开启特定新关卡和新要素。

游戏中共有13个人物关卡、4个大象挑战关卡、6个小游戏关卡和4大要素鉴赏关卡。人物关卡包含三个等级，一周目只需挑战1级即可过关，而之后再挑战时打完BOSS关获得奖励生命后就可以依次再挑战2级、3级难度。再挑战时通过BOSS关即可随机获得一张画着玩游戏出现的各种奇怪造型的POSE卡片，收集这些卡片并没有什么特殊用途，只是可以在要素关卡中欣赏，但这一设定却提高反复通关的乐趣，尤其是对有收集癖的玩家们而言。

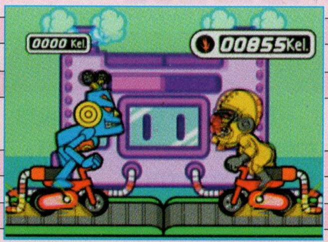
在大地图中按+、-可以放大、缩小地图，这时移动会发现一些隐藏的信息板，在地图左上、右上、左下和中下部各有一个，里面写着一些有趣的小信息，不妨看看。



角色关卡及出现条件(地图红色区域)

地图编号	人物名称	出现条件
1	Wario	游戏初始关卡
2	Monda	完成Wario关卡后出现
3	Kat & Ana	完成Mona关卡后出现
4	Young Cricket	完成Mona关卡后出现
5	Jimmy T	完成Kat & Anas和Young Cricket关卡后出现
6	Ashley	完成Jimmy T关卡后出现
7	Dribble & Spitz	完成Jimmy T关卡后出现
8	Penny	完成Jimmy T关卡后出现
9	Jimmy P	完成9 Volt关卡后出现
10	9 Volt	完成Ashley、Dribble & Spitz和Penny关卡后出现，这一关很有特色，许多小游戏取自任天堂经典游戏，如《欢迎来到动物之森》、《任天狗》、《星际火狐》、《阳光马里奥》等等，让人回味无穷。
11	Tiny Wario	完成Jimmy P关卡后出现，本关通过后一周目完成，最后BOSS关就是本作最经典的瓦里奥舞蹈团小游戏，跟着屏幕上的人物跳舞，非常有趣。
12	Orbulon	完成Tiny Wario关卡后出现，单人模式中唯一需要用到平衡石的二刀流小游戏关卡。
13	Dr. Crygor	完成9 Volt关卡后出现，本关中玩家需要挑战20个小游戏，通过结果计算卡路里的消耗量，最终为自己的Mii人物减肥。





小游戏关卡及出现条件

地图编号	关卡名称	出现条件	关卡介绍
E	Tortoise & Hare	完成Orbulon关卡后出现	需要用到二刀流的小游戏，根据命令来举旗子。
F	Balloon Trip	完成Dr Crygor测验关后出现	边飞边挣分的小游戏，慢慢在电视前跳吧。
G	Can Shooter	完成Ashley关卡后出现	用作法棒瞄准，A或B键开枪打罐子，FC时代的老游戏了。
H	Block Star	完成Young Cricket关卡后出现	接住一堆下落的方块后看你能保持多久平衡。
I	Tower Tennis	完成Kat & Ana关卡后出现	小时候都玩过乒乓球吧，这个也一样，用球拍接球看你能撑多久。
J	Pyoro S	完成所有人物关卡小游戏后出现	飞行射击游戏，不过打子弹被改成了吐舌头。

大象挑战关卡及出现条件(地图黄色区域)

地图编号	关卡名称	出现条件	关卡介绍
A	All Mixed Up	完成Tiny Wario关卡后出现	包括所有作法棒玩法的各种小游戏，随机出现(Hint3.每个人物关卡包含的小游戏类型是固定的，而All Mixed Up关卡将出现除二刀流外所有人物关卡中的各种游戏。)
B	Super Hard	完成All Mixed Up关卡后出现	与All Mixed Up关卡相似，只是难度完全上升一个等级
C	Sudden Death	完成Super Hard关卡后出现	与Super Hard关卡相似，3级难度，但你只有1格生命
D	Thrilling	完成Sudden Death关卡后出现	小游戏进入前没有任何作法棒使用方法提示，直接进入小游戏挑战，非常考验对游戏的熟悉度及反应力

要素关卡和其他按钮

地图编号	关卡名称	出现条件	关卡介绍
K	Temple Of Form	完成Wario关卡后出现	这里可以重玩玩过的小游戏，并且能够查看收集的POSE卡片。(Hint5.在Temple Of Form玩小游戏还有一个隐藏小秘密，当你完成三组小游戏后，就会出现丢作法棒让游戏人物跳出舱门的奖励游戏，如果没有带好遥控器腕带可要小心别太投入把遥控器扔出去了哦。)
L	Staff Credits	完成Tiny Wario关卡后出现	制作组名单，居然还有制作人的Mii形象，十分之搞笑，至于功能就没什么好说的吧。
M	Sound Studio	完成大象挑战关卡的Thrilling后出现	这里不但可以欣赏关卡的音乐，还能自己来当指挥演奏这些音乐，另外音效间里还有点击下落音符的小游戏。
N	Movie Theater	完成Tiny Wario关卡后出现	可以欣赏游戏故事影像。
O	Factory	开始时出现	设定选项，更换创建人物时输入的姓名、Mii形象以及左右手操作。
P	Train Station	开始时出现	返回游戏主菜单

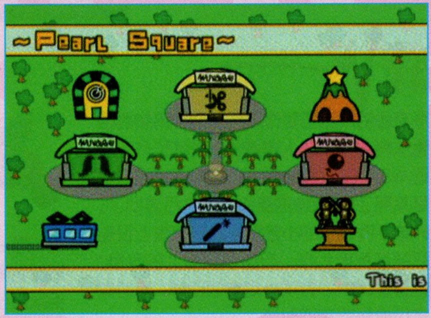


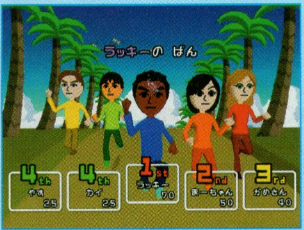




多人模式

当完成游戏一周目后，就能够乘坐电车进入珍珠广场的多人模式了。多人模式下又分7个模式，而这些模式都必须玩家在达成特定条件后才会出现。每个模式规则各不相同，有的需要互相陷害，有的还需要两人配合。各模式支持的最多游戏人数也不相同，其中以Survival模式支持人数最多，可参与玩家数多达12名，绝对是聚会娱乐的最佳选择。Bungee Buddies模式还需要用到平衡石，两个人一人手举作法棒、一人手握平衡石进行配合障碍跑，既讲合作又有竞争，小心别成为拖后腿的一个哦。





Survival模式：完成单人模式下大象挑战关卡中的绿色Thrilling关卡即可出现，最多支持12人轮流挑战小游戏，采用淘汰制，输掉一个游戏就出局。

Darts模式：完成单人模式下大象挑战关卡中的绿色Thrilling关卡即可出现，最多支持4人以飞镖小游戏的方式比赛，先完成301点的一方为胜。

Bomb模式：玩过多人模式的Survival模式后出现，可供5人游戏。游戏内容是轮流扔炸弹，甲方通过一个小游戏后为乙方选择一种小游戏类型，并将炸弹传给乙方，若乙方小游戏失败炸弹就会爆炸。

Lifeline模式：玩过多人模式的Bomb模式后出现，可供5人游戏。游戏方式为赛跑中轮流进行小游戏获取点数，最后一起绑在绳索上，分少的就会少绑几根绳，然后大家轮流剪绳索，掉下去的统统淹死，看谁能活到最后。

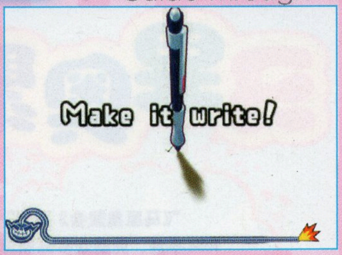
Balloon模式：玩过多人模式的Lifeline模式后出现，可供5人游戏，内容是轮流为气球打气，打完气后进入小游戏，小游戏不通过则继续下一个小游戏，游戏过程中对方会不停地继续为气球打气，看气球会爆在谁玩游戏的时候。

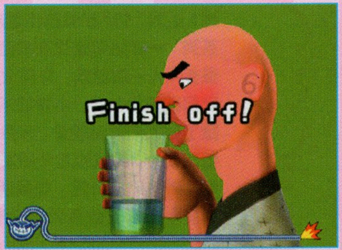
Star Nose模式：玩过多人模式的Darts模式后出现，可供2人游戏，一人手握作法棒，一人手握平衡石，分别控制两个鼻头飞机，先吃到3个水果的一方即可获胜，而撞墙死亡也会令对手登上胜利宝座。

Bungee Buddies模式：玩过多人模式的Star Nose模式后出现，可供2人游戏，一人手举作法棒、一人手握平衡石进行配合障碍跑，躲过路上的各种陷阱，吃蛋糕还能变成超人加速，看看二人组合能跑多远吧。



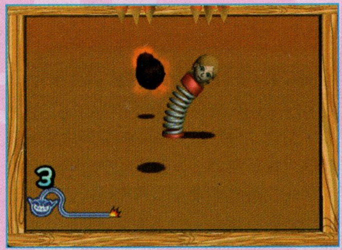
这篇攻略写到这里基本就完成了，至于每个小游戏的玩法还是大家自己来探索吧，毕竟200多款小游戏不可能在短短的攻略里面讲清楚，而且过分剧透也就少了玩游戏的乐趣。个别BOSS关卡还是稍有难度的，而且有三等级难度区分、POSE卡片、小游戏挑战等要素，想要达成真正的100%完成度还是要花上一翻功夫的。另外，强烈建议大家一个人玩的话找面镜子放在面前，你就会体会到标题中"手舞足蹈"的含义了。恶搞的风格、十足的创意、丰富的小游戏，再加上多人游戏的乐趣，本作可以说是Wii平台上一款乐趣横生、不容错过的佳作。不信，你也来手舞足蹈试试吧！



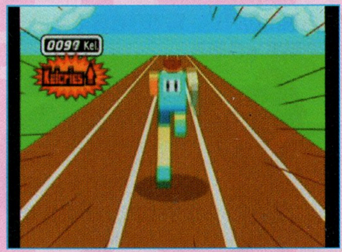












马里奥聚会8



文 玛娜　美编 Yuki

“《马里奥聚会》系列”第一作于八年前诞生在N64平台，凭借众多马里奥家族明星的人气和新奇有趣的小游戏而吸引了不少玩家。与“《瓦里奥制造》系列”的5秒恶搞小游戏不同，“《马里奥聚会》系列”一开始就定位在家庭多人娱乐的方向，支持最多4人一起游戏，采用大富翁式的游戏进行方式玩起来轻松愉快，小游戏不但有详细的说明，而且除了相互间的竞争外，许多小游戏还需要玩家之间相互配合，周末约几个朋友一起玩可是很有气氛的哦。听了以上介绍，如果还想深入了解Wii版《马里奥聚会8》这款系列最新作，那就继续往下看吧！

Wii	马里奥聚会8	Nintendo	A·RPG
	Mario Party 8		美版
	预定2007年5月29日	1～4人	49.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

系统简介

《马里奥聚会8》在玩法上与系列其他几作相同，依旧是掷色子走格子的大富翁式游戏进程，从而触发各种小游戏获取奖励来购买星星，本作采用糖果代替系列一贯的道具设定，不过糖果的功能与道具也没什么区别，一样是用来方便自己、陷害对手，在限定的回合内获得星星最多的一方即为胜者。本作在画面上相比NGC版《马里奥聚会7》并没有太大进化，不过干净亮丽的高饱和度作风和发动糖果绚丽的魔法特效还是让人满意的。既然是系列登陆Wii平台的首款作品，最大的特色自然是采用了Wii独特的操作方式进行游戏了，81款不同玩法的小游戏虽然在数量上没能超越系列第七作，但由于玩法上的改良，全新设计的小游戏一定能吸引你，带给你轻松愉快的游戏时光。

游戏模式

本作共有5大区域供你游玩，其中包括聚会帐篷（Party Tent）、星战竞技场（Star Battle Arena）、迷你游戏帐篷（Minigame Tent）、特别区域（Extras Zone）和趣味市场（Fun Bazaar）。首先对这5个区域的内容进行一下简单的介绍。

聚会帐篷（Party Tent）

在这里玩家可以通过游历地图玩到各种小游戏，也就是最基本的采用大富翁玩法的全家欢游戏，奖励卡片的获得、Mini游戏的收集都需要在这里进行。这个模式中还分独立战斗（Battle Royale）、组队战斗（Tag Battle）和对决战斗（Duel Battle）三大模式，独立战斗允许最多4名玩家各自为营挑战关卡，组队战斗中允许最多4名玩家采用2对2的组队方式进行游戏，而对决战斗则允许最多两名玩家在地图上进行一场你死我活的决斗。

星战竞技场（Star Battle Arena）

单人挑战模式，从第一张地图到第六张地图，每张地图都会出现一个固定人物，且有一个电脑随机选择的角色作为对手与玩家竞争。本模式与一些隐藏要素的开启有密切关系，譬如开启第六张地图，开启隐藏角色等等。



迷你游戏帐篷（Minigame Tent）

在这里可以随意游玩查看已经收集的各种迷你游戏，也可以进行迷你游戏的比赛。

特别区域（Extras Zone）

既然是特别区域当然有些特别之处，在这里可以玩一些特殊的在其他模式中无法玩到的迷你游戏，不过起初可以选择的游戏很少，大部分需要使用嘉年华卡购买，另外，在这个模式中可以选择Mii来进行游戏。



趣味市场（Fun Bazaar）

在赚取了嘉年华卡的点数之后，可以来到这里购买各种包括小游戏在内的隐藏要素，是个相当能烧点卡的地方……

游戏角色

游戏中玩家可选人物非常丰富，除了马里奥、路易、碧奇、耀西、瓦里奥、瓦路易、戴茜这些系列知名主角人物外，还有许多系列中的敌方小怪物可以选择，加上两名隐藏角色一共有多达14名的可选角色。除了这些角色外，金刚、库巴也都在游戏中以NPC的形式登场，并且在游戏中充当重要的挑战对象，带给你额外的奖励和损失。当然，还有系列其他小角色也是随处可见。值得一提的是在组队战斗中，同一队伍选择的两名特定角色还会被冠以特殊的队伍名称，比如马里奥与路易组队队伍就会被叫成Mario Bros.（马里奥兄弟），游戏中特定队伍组合非常多，大家可以慢慢发掘。



地形格子

在游戏的主要模式中，和玩家打交道最多的无疑就是地图，但是，地图上那些绘制着不同图案的地区，你们真的弄清楚它究竟意味着什么了么？

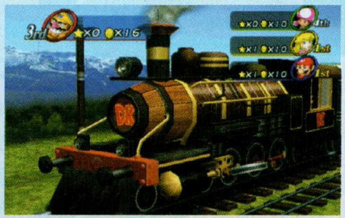
蓝色格子：进入后可以获得3个金币。

红色格子：进入后减少3个金币。

幸运格子：一个黄色的格子，上面有音乐符号，踏上这个格子后会被送往一个秘密通道，秘密通道里每格都有金币，且可以得到特殊道具（包括星星、特殊糖果，有时候甚至能得到两颗星星）。

？格子：这是一个时刻都在变动的无法捉摸的格子，有时候踩上去会出现好事，有时候则是坏事，总之依赖它是不行的。

DK格子：DK在不同的地方会做出不同的举动，不过不管怎么说都是好事，有时候它会赠送有用的糖果，有时候赠送星星，有时候会直接将玩家丢到有星星的地方，不过一旦使用一次，这个DK格子就会变成库巴格子。





库巴格子：踩上这个格子会发生很多事，不过有时候玩家可以利用它从其他玩家那里盗取金币或星星。

糖果格子：一个可以得到糖果的格子，善加利用糖果是游戏中保持优势的关键哦。

胜利评价



在主要模式的游戏进行完之后，除了游戏中得到的星星之外，评奖时还会随机选取几个奖项参与最终评奖标准并奖励星星，最后的胜利与失败，是要加上这些奖项才能确认的，所以那些险胜1、2颗星星的玩家，可千万不要以为自己胜券在握了哦。参与最后评奖的评价一共有10种，下面就让我们来看看它们是什么。

糖果之星：得到糖果最多的玩家。

绿色之星：踏到绿色区域次数最多的玩家。

购物之星：买道具数量最多的玩家。

红色之星：踏到红色区域次数最多的玩家。

迷你游戏之星：赢取迷你游戏数量最多的玩家。

旅行之星：走过格子数量最多的玩家。

蓝色之星：踏到蓝色格子数量最多的玩家。

幸运之星：踏入幸运格子次数最多的玩家。

DK之星：踏入DK格子次数最多的玩家。

库巴之星：踏入库巴格子次数最多的玩家。





迷你游戏

本作中的迷你游戏总数有81个，除去需要在特别区域消费嘉年华点卡购买的8个特别游戏之外，其他的73个要收集全并不算太难，由于本作中初次使用到了体感操作进行游戏，小游戏也因此进行了种种变动，下面，就让我们来看看这73个小游戏的玩法要领。

2vs2 模式（10个）

四名玩家分为两组协力完成游戏，先完成的一组便取得胜利。

Grabby Gridiron

难度：★★★★☆



操作：十字键控制移动，2键跳跃，1键攻击，2+1键飞踢

抢到橄榄球并将球投入对方的球门中，先进5球的队伍获胜。

Bumper Balloons

难度：★★★



操作：依靠左右倾斜遥控器手柄控制方向，2键为油门，1键为刹车

驾驶卡丁车撞爆与自己队伍颜色相同的气球，先撞爆5个气球的队伍获胜。

Rowed to Victory

难度：★★★

操作：以转圈的方式摇动遥控器手柄模拟划水动作



2人配合划动小船，避开水中的障碍到达目标小岛，先到达小岛的队伍获胜。

Winner or Dinner

难度：★★★★

操作：十字键控制角色移动，2键为跳跃

大家赢小游戏，游戏在广场中进行，玩家需要一边躲避会将自己吞下去的食人花一边抢夺不断喷出的金币，



在到达预定时间后各自得到所抢数目的金币。

Paint Misbehavin

难度：★★

操作：十字键控制角色移动，2键为射击



两组队伍比赛将场中的酷栗宝涂成自己队伍的颜色，还可以攻击对方，计时结束后酷栗宝涂色数目多的队伍获胜。

Sugar Rush

难度：★★☆

操作：遥控器手柄指向屏幕，A/B键为抓起装饰品

对照屏幕中间的蛋糕成品图案装饰自己的蛋糕，先完成2次蛋糕的队伍获胜。



King of the Thrill

难度：★★



操作：十字键控制角色移动，2键为跳跃，1键攻击，2+1为飞踢

淘汰赛，将对手打落悬崖的为胜利者，可以晋级下一场比赛，留到最后的队伍获得胜利。

Learn£˝Mean Ravine

难度：★★

操作：游戏中只需要横握手柄，左右倾斜以控制方向即可

本游戏是两组队伍相互竞争速度的竞速游戏，踏板可以加速，但是被蒸汽喷射到则会减速。



Boo-ting Gallery

难度：★★☆



操作：手柄指向屏幕，A/B键为射击

鬼屋游戏，游戏共分3个场景，两人合作将一个场景中的幽灵全部击倒后才可来到下一场景，直到将最后一个场景的大幽灵击倒即为胜利，在射击幽灵的时候一定要分配好负责的区域以免降低效率。

Crop 'n' Robbers

难度：★★★☆



操作：手柄指向屏幕，十字键控制光标，向下挥动遥控器手柄捶打地鼠，按住A/B键后向上挥动遥控器手柄拔萝卜

两人一人打地鼠，一个负责拔萝卜，先将农场清理干净的一组获胜。

1vs3 模式（9）

四名玩家随机被分成1vs3的组合进行游戏，两边的胜负条件是不相同的。

Gun the Runner

难度：－

操作：十字键控制角色移动，2键为跳跃（1人）/瞄准后按A/B射击（3人）



该游戏中1人的目标为在30秒内抵达最上方的电梯，而3人一组的目标则为用枪射击阻止对手的逃生。

Power Trip

难度：－



横握遥控器手柄，左右倾斜遥控器手柄控制前进方向（1人）/十字键控制移动，2键为跳跃（3人）

1人的一方要在30秒内用飞船将其他3人撞飞，如果在30秒内还有人幸存则3人的一组获胜。

Picture Perfect

难度：－

操作：瞄准后按A/B键点击图片使其停止翻动

拼图游戏，玩家要根据中间小图片的图案将自己的图片也拼成同样图案。

Grabbin' Gold

难度：－

操作：竖握遥控器手柄控制篮子接金币



共赢游戏，所有人使用篮子接金币，结束后按各自接到的金币数给予奖励。

Snow Way Out

难度：－



操作：竖握手柄，A/B键射击（1人）/横握手柄，十字键控制移动，2键跳跃（3人）

30秒内将屋顶上的3人击下房顶便为胜利，若30秒内3人没有全部被击下房顶则3人组获胜。

Bob-ombs Away

难度：－

操作：十字键控制移动（1人）/十字键控制移动，2键为丢下炸弹（3人）



游戏开始后两支队伍处于墙壁的上下方，3人组的任务比较简单，丢下炸弹在30秒内炸到1人组即可获得胜利，相对，1人组在30秒内没有被炸弹炸飞则获胜。

Thrash 'n' Crash

难度：－

操作：A/B键丢下障碍物（1人）/上下倾斜遥控器手柄控制前进后退，左右旋转遥控器手柄左右移动（3人）

游戏中1人组在前方按下A/B键丢障碍物妨碍3人组，在30秒内成功妨害到全部3人即为胜利，相反则为3人组胜利。



Swervin' Skies

难度：－

操作：手柄指向屏幕，上下倾斜控制飞机的升降，左右旋转控制飞机左右移动，A/B键为射击（1人）/手柄指向屏幕，上下倾斜控制飞机的升降，左右旋转控制飞机左右移动（3人）



一个射击小游戏，1人组在30秒内击破其他3人机体上的6个气球便获胜。

Chump Rope

难度：－

操作：旋转遥控器手柄模拟挥绳动作，速度越快则挥绳速度越快（1人）/向上挥动遥控器手柄条约（3人）

在15秒内用绳子将3个对手全部绊倒打飞则为胜利，若有人坚持跳完全程则3人组胜利。

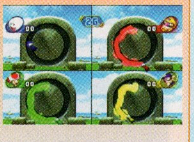


四人模式（18）

4人小游戏，并不进行分队，4人各自为战的模式。

Speedy Graffiti

难度：★☆



操作：竖握手柄，挥动遥控器手柄为挥棒

投手一共会投出20球，玩家要挥动手柄将球击中，其中击中球次数最多的玩家获胜。

Swing Kings

难度：★★★☆



操作：竖握遥控器手柄，

该游戏中1人的目标为在30秒内抵达最上方的电梯，而3人一组的目标则为用枪射击阻止对手的逃生。

Water Ski Spree

难度：★★☆



操作：左右倾斜遥控器手柄控制滑板左右移动

一个抢金币的小游戏，金币都在水路两侧的跳板上，需要玩家移动到跳板上获得，金币共有17枚，到达终点时金币最多的获胜。

Punch-a Bunch

难度：★★☆



操作：横握，当拳套膨胀到最大的时候挥动手柄可出拳

当拳套膨胀到最大的时候挥动手柄出拳击打面前的库巴石像，先将其破坏的胜利。

Crank to Rank

难度：★



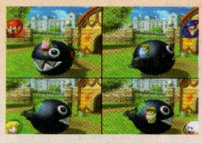
操作：竖握手柄，顺时针转动模拟升旗动作，晃动的速度和频率决定了升旗速度

先将旗子升到顶端的玩家获胜，基本没什么难度的游戏，只要手快就好。

At the Chomp Wash

难度：★

操作：上下左右晃动遥控器手柄擦掉油漆



该游戏的目标就是帮铁球狗擦掉所有的油漆，每擦掉一块铁球狗就会换一个角度，晃动的频率决定了擦油漆的速度，最早将所有油漆擦掉的玩家获胜。

Mosh-Pit Playroom

难度：★★★

操作：横握手柄，十字键控制移动，2键为跳跃



这个小游戏需要我们踩爆与自己颜色相同的气球，最先将属于自己颜色的气球全部踩爆的玩家获胜。

Mario Matrix

难度：★★☆



操作：手柄指向屏幕，A/B为点击

游戏开始后矩阵中将会有小光点不停亮起消失，在光点亮起时点击便可以得分，20秒内得分最高的玩家获胜。

Lava or Leave 'Em

难度：★★☆

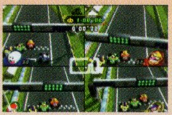


操作：十字键控制移动，2键为跳跃

游戏的目的是躲避不断分裂的火球，同时还要小心岩浆，被火球打中的玩家即淘汰出场，留到最后的获胜。

Kartastrophe

难度：★★★



操作：横握手柄，左右倾斜遥控器手柄控制车的方向，2键为油门，1键为刹车

很单纯的卡丁车比赛，先跑完两圈的为赢家，不过方向的操作还是有一定难度的。

Rudder Madness

难度：★★☆



操作：竖握手柄，左右倾斜遥控器手柄控制浮萍前进方向

竞速类游戏，操纵浮萍在水中前进，避开各种障碍物，先抵达终点的获胜。

Sick and Twisted

难度：★★★★

操作：横握手柄，十字键控制角色移动，2键为跳跃



淘汰制竞速游戏，玩家要在旋转的平台上前进，并躲避炮弹的袭击，走的太快容易被炮弹打中，太慢则无法取得第一，最先顺利抵达终点的获得胜利。

Shack It Up

难度：★

操作：竖握手柄，上下摇动模拟摇瓶子

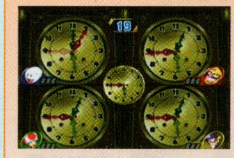
游戏开始后有5秒钟的时间给玩家上下晃动手柄摇瓶子，5秒后根据玩家的晃动频率计算水柱喷出的高度，让水柱喷得最高的玩家获胜。



In the Nick of Time

难度：★★★

操作：手柄指向屏幕，左右旋转遥控器手柄控制指针转动



本游戏的目的就是旋转指针调到和中间的指针一样的位置，要注意的是如果倾斜的角度太大，反而会使转动速度降低，先完成3次校准时间的玩家获胜。

Scooter Pursuit

难度：★★★☆

操作：横握手柄，上下倾斜遥控器手柄控制前进后退，左右倾斜遥控器手柄控制车的方向，2键为射击

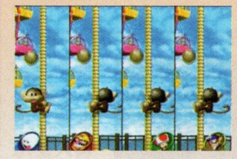


游戏时间有30秒，在此期间内射中对手次数最多的玩家取得胜利。

Flip the Chimp

难度：★★★

操作：竖握手柄，左右倾斜遥控器手柄控制猴子的位置



上方会不断掉下各种石块之类的障碍，要不断改变猴子的位置爬上终点，最先到达终点的获胜。

Saucer Swarm



难度：★★☆

操作：横握手柄，左右倾斜遥控器手柄控制方向，2键为射击

射击游戏，玩家需要转动视角射击敌人取得分数，普通敌人一只1分，金色敌人一只3分，游戏时间总长30秒，这其中，被敌人接近会出短暂硬直，一定要避免。游戏结束后总分最高的玩家为第一名。

Treacherous Tightrope

难度：★★☆



操作：横握手柄，上下倾斜遥控器手柄控制前进停止，左右倾斜遥控器手柄控制平衡

游戏中玩家需要在悬崖上走绳索，要注意保持手柄的平衡，另外，当侧面的风吹过来时一定要小心，先抵达对面的玩家获胜。

对战模式（5）

对战模式和四人模式相似，也是四个人分开，各自为战进行游戏。

Aim of the Game

难度：★★★☆



操作：瞄准后按下A/B键射击纸牌

该游戏为一个瞄准射击游戏，不过射击的难度并不高，主要是考玩家的眼力和反应力。游戏开始后每人选择射击5张牌（可等纸牌翻面看到其正面数字后再射），按总分高低排名，总分第一名取得胜利。

Cut from the Team

难度：－

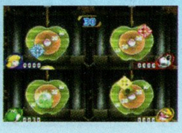
操作：手柄指向屏幕，模仿剪刀，选中绳索按下A/B为剪断

一个非常考验运气的游戏，没什么技巧可言，四个玩家依序选择一根绳子剪断，选错绳子会被弹簧弹飞，选对则留下，一共有10根绳子可剪，每次选择时间10秒，一直没有被弹飞留到最后的玩家获胜。



Snipe for the Picking

难度：★★★



操作：手柄指向屏幕，按A/B键射击

比赛谁射击得分最高的游戏，靶子的颜色不同分值是不同的，瞄准高分打是一个很好的获胜方法，每2秒会更新一个靶子，共计有15个靶子可以射击，最后总分最高的选手为第一名。

Alpine Assault

难度：★★☆

操作：手柄指向屏幕，左右旋转遥控器控制方向，空中按A/B键可做出特技表演



竞速类游戏，乘坐滑雪板避开雪人前进，先到达终点为胜利者。

Glacial Meltdown

难度：★★☆

操作：横握手柄，十字键控制移动，2键跳跃，1键攻击，2+1键飞踢

游戏开始后玩家们在一块大冰块上，冰面还会不停倾斜，我们的目标是将对手全部打落到水中去，最后留在冰面上的则为冠军。



挑战模式（3）

在挑战模式中，玩家没有任何对手，将对自己作出挑战，完成指定的目标以获取胜利。

Pour to Score

难度：★★☆

操作：竖握手柄，向左倾斜遥控器手柄倒沙，按A/B键停止



游戏开始后玩家会看到一个标识着范围的牌子，玩家要在20秒内将杯子里的沙子倒到托盘中，并使托盘显示的重量在要求的范围之内即可通过挑战。

Fruit Picker

难度：★★★

操作：手柄指向屏幕，瞄准图标后按下A/B键翻开图板



这个游戏的关键是考验记忆力，玩家可以先记忆圆盘上水果的顺序，此后圆盘经过旋转，玩家要根据记忆找出与右侧木箱上图示相对应的图板，正确揭开全部图板即为胜利，游戏时间一共有20秒。

Stampede

难度：★★☆

操作：竖握手柄，上下晃动手柄模仿盖章的动作为白纸盖章，A/B键为换纸

玩家要为尽量多的白纸盖章，每盖一次加1分，但是如果盖到库巴的头像上就减两分，游戏时间为20秒，积分达到20即可取得胜利。



决斗模式（27）

2个玩家决斗的游戏模式，其中有部分游戏是与其他游戏模式相同的，这里就不再重复，不过这些决斗游戏出现的场合大多以星星、金币直接为赌注，一定要好好练习掌握。

Attention Grabber

难度：★☆



操作：竖握手柄，快速左右晃动遥控器手柄模拟挥手动作

这是一个求生游戏，玩家们被困在孤岛上，用力快速左右挥动手柄可以让船接近，根据挥动频率决定船接近的速度，先使船抵达沙滩的一方获胜。

Blazing Lassos

难度：★★★

操作：竖握手柄，顺时针旋转遥控器手柄模拟转绳子的动作，绳圈闪光后向前晃动手柄将绳索抛出，套中木桶后上提手柄。



游戏时间有20秒，每个木桶所得的分数也不同，在20秒内取得分数高的一方获胜。

Wing and a Scare

难度：★★☆

操作：手柄指向屏幕，左右旋转遥控器控制机翼倾斜



飞行类的小游戏，玩家要操作飞机改变倾斜的角度从石壁狭窄的缝隙里通过，先抵达终点的玩家获胜，要注意，有些缝隙自己也在移动。

Lob to Rob

难度：★★☆



操作：手柄指向屏幕，A/B键为射击

射击游戏，红蘑菇的分数是10，绿蘑菇为30，射中酷栗宝扣除10分，靶子3个一组，将所有的蘑菇都射中后便换成下一组，在30秒内取得总分最高的玩家获胜。

Pumper Cars

难度：★☆

操作：横握手柄，按住A键和1键快速上下挥动遥控器手柄



车的速度是根据玩家挥动遥控器手柄的频率来决定的，先抵达终点的一方获胜。

Cosmic Slalom

难度：★★★



操作：手柄指向屏幕，左右旋转遥控器和手柄控制飞船的移动方向，A/B键为加速

又一款竞速游戏，游戏中玩家在一个巨大的管子中前进，路上有不少路障，按下A/B键后发动加速时可撞开路障，先抵达终点的玩家获胜。

Lava Lobbers

难度：★★☆

操作：横握手柄，十字键控制角色左右移动，1键发射高射炮，2键为普通射击



总之就是攻击对手，在30秒内先击中对手3次的获胜。

Loco Motives

难度：★★★☆

操作：手柄指向屏幕，瞄准后按A/B可使火车转头



游戏中每人要操纵3列火车，火车撞到气球之前会亮起警告灯，玩家要在其撞到气球前使其调头，先撞爆气球3次的落败。

Specter Inspector

难度：★★

操作：手柄指向屏幕，十字键控制光标移动



游戏中玩家要将自己手中的手柄想像成电筒，用手电照射可疑的物体一段时间后就可以发现乔装成鬼魂的角色或真正的鬼魂，先找到3个乔装鬼魂的角色的一方获胜。

Frozen Assets

难度：★★☆

操作：横握手柄，十字键控制角色移动，1键攻击，2键跳跃，2+2下蹲，2+1飞踢

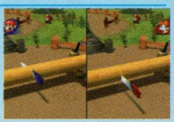


游戏中我们的目标是和对手抢夺冰堆里隐藏的宝石，先抢到5枚宝石的玩家获胜。

Breakneck Building

难度：★

操作：手柄指向屏幕，前后推拉手柄模拟锯子，上下挥动手柄模拟锤头，按住A/B键上下挥动手柄模拟刷油漆



很简单的游戏，先将所有工作都完成的人获胜。

Surf's Way Up

难度：★★★★



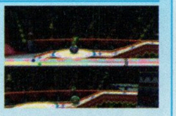
操作：手柄指向屏幕，上下挥动手柄控制上升下降，左右旋转收兵控制左右移动，按住A/B键可加速

本关重要的是比赛总分而不是时间，所以不要冲得太快错过了分数牌，当然，落得太后的话，分数牌也会被对手都吃光，一定要好好抉择，另外，在分数牌里还有库巴的牌子，千万不要撞到……

Balancing Act

难度：★☆

操作：手柄指向屏幕，顺时针旋转控制器手柄使角色前进，逆时针则为后退



照例是先抵达终点的玩家获胜，要留心避开下落的石板，难度较低的游戏。

Eyebrawl

难度：★☆

操作：手柄指向屏幕，旋转手柄模拟手指划圈



很恶搞的游戏，旋转手柄给眼球怪催眠，先将3只眼球怪全部消灭的玩家获胜。

Ion the Prize

难度：★★★☆



操作：横握手柄，左右倾斜遥控器手柄控制挡板倾斜方向

游戏开始后，玩家的头顶会向下掉落两种颜色的小球，晃动手柄使小球掉落相应颜色的试管中则加1分，在30秒内获得总分最高的玩家取得胜利。

You're the Bob-omb

难度：—



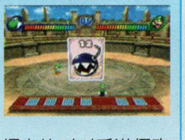
操作：横握手柄，十字键控制角色左右移动，2键为压下起爆装置

又是一个靠运气的游戏，挑选一个引线起爆，先将对方炸弹引爆的获胜。

Cardiators

难度：—

操作：横握手柄，十字键控制角色左右移动，2键为选择卡片



运气游戏，选择卡片对对手进行攻击的小游戏，选卡片的时限为10秒，选择卡片后将会根据卡片片上的点数攻击对手，每个人有20HP，先将对手的HP降到0的玩家获胜。

Rotation Station

难度：★★★☆



操作：横握手柄，十字键控制角色左右移动，2键为跳跃，左右倾斜遥控器手柄可旋转视角

竞速游戏，先到达终点的玩家胜利，要注意的是在比赛过程中一定要好好调整视角

Settle It in Court

难度：★★★

操作：竖握手柄，向前挥动遥控器手柄模拟投篮，A/B键召唤酷栗宝投篮



投篮游戏，可以自己投篮，也可以在酷栗宝经过时召唤酷栗宝投篮，30秒内得分高的玩家获胜。

文 太刀　美编 anubis



暮色神话

——《塞尔达传说 黄昏公主》剧情小说

作者按：本文是以《塞尔达传说 黄昏公主》的剧情为蓝本编写的小说。文章基本忠于原作游戏，但并非单纯的剧本文字。考虑到多方面的要素，文章对原作的部分内容进行了调整和改编。

无妄之灾

通往精灵之泉的这条小路被灌木和一人多高的杂草掩盖，通常只有孩子们才会走，像林克这样的半大小伙子一定要靠爬的才能通过。他一边爬一边在心里盘算待会儿见到伊莉娅该怎么向她解释。

事情是这样的！

林克是在奥登村长大的一名孤儿，从小就在村子的牧场里放羊为生。村子里的人待他都很好，尤其是村长一家更是如此。村长的女儿伊莉娅更是林克的青梅竹马，两人从小就在一起玩耍。这两天林克正在准备帮村子里的卢索师傅送贡品去海拉尔城给大人物。然而昨天他骑着爱马艾波娜去森林寻找失踪的磨坊老板家的大孩子塔洛时，不小心让艾波娜受了伤。结果今天一大早林克正要出发前，伊莉娅发现了艾波娜身上的伤痕，把林克一顿臭骂不说，还强行带走了艾波娜，说是要到精灵之泉给艾波娜清洗伤口。虽然有卢索师傅的儿子科林在一旁向伊莉娅解释，但是解铃还须系铃人，还是要林克亲自来伊莉娅才会放行。不过她赌气地关上了精灵之泉的大门，所有林克只有从一旁的小路爬过去了……

爬出小路，林克站起身来掸了掸蹭上的泥土和草叶。一边掸，他一边向精灵之泉的方向望去。阳光照在精灵之泉的泉水上，反射出明亮却很令人感到舒畅的波光。伊莉娅赤脚站在泉水中，她默默地看着艾波娜，用手温柔地抚摸着艾波娜枣红色的皮毛，仿佛她全部的感情都通过抚摸传递给了艾波娜。艾波娜也感受到了伊莉娅的温柔，将脑袋凑到她耳边，轻轻地用鼻梁摩擦伊莉娅的耳垂。

“啊……”林克看得有些呆掉了。在他眼中，这个样子的伊莉娅就像是一个女神，温柔而恬静，简直毫无缺点。村长很喜欢林克，不止一次地当着两人的面说要把伊莉娅许配给林克。虽然每次伊莉娅都会为此训斥她老爸好一阵子，不过林克知道，她心里和自己一样都很开心。两人都已经不是孩子了，对于感情的事情也逐渐明白起来了。多年青梅竹马的生活早就把两人的心连在了一起，私下里林克还幻想了很多次和伊莉娅一起生活的情景呢！

听到林克的声音，伊莉娅望向了这边，和林克的目光一对后却又迅速地转过了身去。“艾波娜……”她开始对艾波娜说起话来，“让你受苦了呢！早知道这样，还不如让你的主人受点苦……”伊莉娅侧过头，用余光看了看林克说：“要是他的话，应该没问题的……”然而，她又摸了摸艾波娜背上漂亮而且柔顺的白色鬃毛，说：“幸好，你受的也不是什么严重的伤……就让你和他一起去好了！”

“我说，林克……”伊莉娅转过身来，面对林克说道，“昨天你骑马去森林找塔洛的事情我都听科林说了……你啊，至少答应我一件事好吗？”她顿了顿，看着林克的双眼，说道：“不管你出门的时候遇到什么事情，绝对不要太勉强自己！一定要安然无恙地回来啊！我会一直在村口等你的！”

林克一时间有点不适应伊莉娅的态度转变，但是当他看到一旁科林高兴的表情时就知道科林帮了大忙。于是，他用力地点了点头，大声回答道：“嗯，我一定会的！”看到林克如释重负的表情，伊莉娅和科林都笑了起来。此时，小精灵娜薇也兴奋地绕着三人转起了圈来。

林克走到泉水边摘了一片马蹄草的叶子，放到嘴边吹了起来。马蹄草的叶子形状就像马蹄一样，能够当作草笛吹出很好听的声音，艾波娜最喜欢这种声音了。伊莉娅还特地仿造马蹄草的形状做了一支哨子，平时无事也会吹起哨子来和艾波娜玩耍。此刻，伤口已经用精灵之泉水治愈的艾波娜也开心地嘶鸣了起来，与草笛的声音组成了美妙的和音。

“轰隆轰隆轰隆……”突然，一阵沉闷的低响从不远处传来，打断了草笛的声音。众人不由自主地向紧闭着的木门外望去。精灵之泉外的小道上什么也没有，但是大家的脚心却明显地感觉到地面传来了奇怪的震动。艾波娜开始不安起来，前蹄不停地踢着地面，鼻孔也不断地向外喷气并发出低鸣。“怎么回事？”伊莉娅问道，同时开始安抚艾波娜，但却丝毫不见功效。

奇怪的声音越来越响了，脚底的震动感也越来越强烈了。林克看了看艾波娜，又看了看木门，不知所措地冲伊莉娅耸了耸肩膀。

“啊！”就在这时，科林发出了惊叫声。同时，木门破碎时刺耳的声音传入了众人的耳朵。随后而来的是一大群动物狂奔时杂乱的蹄声和令人战栗的号角声！这下大家看清楚了，出现在这里的正是臭名昭著的哥布林强盗团！

村里的大人经常提到在海拉尔平原上出没的哥布林，但是却从来没有人想到这些强盗会光顾偏僻的奥登村！林克三人此时完全不知道该怎么办了。哥布林们纷纷跳下马来冲向三人。林克看到一个哥布林扑向了离其他人最远的科林，立刻赶上前去想要保护科林。然而一记闷棍却在这时击中了他的后脑勺。他的视线立刻模糊了起来，无力地瘫倒了在了精灵之泉的泉水中。

随着耳边艾波娜的嘶鸣声、伊莉娅和科林的呼唤声、哥布林们的吼叫声、不祥的号角声逐渐淡去，林克完全失去了意识……



黄昏异变



精灵之泉冰冷的泉水刺激了林克的神经。他猛然记起了自己被打晕前看到的最后一幕：哥布林们抓走了伊莉娅和科林！林克的脑子一下子清醒了，腾地一下站了起来。他顾不得绞干被泉水浸湿的衣服，匆忙地检视起四周的情况来。然而，他眼中只看到了被哥布林们弄坏了的精灵之泉的木门，丝毫没有伊莉娅和科林的踪影，艾波娜也不知道跑到哪里去了！

林克不知道自己究竟昏迷了多长时间，他来不及细细计算这些事情了，现在他只有一个目的：立刻追上哥布林、救回伊莉娅和科林。精灵之泉边上的草地被哥布林们的坐骑践踏得一片狼藉，草皮都翻了过来，黑色的泥土撒得到处都是。不过这正好为林克提供了追踪的线索！他顺着哥布林坐骑的蹄印冲出了精灵之泉。蹄印十分杂乱，按照最新的痕迹来看，这帮哥布林沿着吊桥朝海拉尔平原的方向离开了。林克顾不得自己赤手空拳完全没有防身的武器，拼命追了上去。

跨过摇摇晃晃的吊桥，林克走上了从奥登村前往海拉尔平原惟一的道路。然而，在那熟悉的路口，林克却不由自主地停下了脚步！

“天哪……”林克简直不敢相信自己所看到的景象，“这是什么？”在他面前，路两旁的巨石中间赫然出现了一堵冒着黑气的墙壁，仿佛拒绝着人们的前进。

身体的本能告诉林克，这堵墙很危险，不要接近。然而，担心伙伴安危的心却把他推到了墙壁的面前。林克走近墙壁，仔细审视着这个突然出现在路当中的东西。它似乎没有实体，如同黑烟一样翻滚不定，充满着危险的气息。然而，这黑烟中却又散发出一种实在的压迫感，如同墙壁一样让人无法再前进分毫。林克观察了好一会儿，完全解不开其中的奥妙。而此时，天空已经不知不觉地被夕阳染成了血红色。

就在林克下定决心想要努力冲进黑烟中时，烟墙上突然发出了一阵闪光。如同黄昏天空一般的血红色闪光在黑色的烟墙上形成了奇怪的纹路和符号。就在林克刚准备再靠近点烟墙来看清楚这些符号时，烟墙中猛地伸出了一只巨手，一把抓住了毫无防备的林克的脖子。那手掐得很紧，虽然林克可以感觉到，对方并不打算掐死自己，但是也绝没有就此松手的打算。就在他盘算该如何摆脱这巨手的时候，他从巨手上感到了一股强大的拉力。甚至还没有来得及发出一声惊呼，林克就被拉进了烟墙之中。

窒息！

孤独！

哀伤！

黑色的不知名物质从林克的口中、鼻孔中、耳朵中甚至浑身的毛孔中钻进了他的体内。各种难以表述的负面情感一下子涌上了心头，让他不知所措，仿佛所有的幸福、快乐都被消灭了。一瞬间他甚至以为自己就要死掉了。接着，他感到自己被巨手重重地摔在了地上。

林克勉强地睁开了双眼，发现自己站在了那条熟悉的通向海拉尔平原的小路上，身后正是那堵黑色的烟墙。然而，这条路却又是他不熟悉的：这里的空气死寂而凝重，莫名的伤感充满了整个空间；空中悬浮着一些不知为何物的黑色物质，散发着一种无法用语言表述的奇特臭味；夹道的树木上方是一片灰黄的天空，不是白天的蓝色，也不是夜晚的黑色，倒有些接近黄昏时分那晦明晦暗的感觉，只是更加凄凉一些……

“啊！”当林克终于注意到面前那个“人”的时候，他下意识地发出了一声低呼。

那“人”就是巨手的主人。但它却很明显不是人：它体型高大，有壮年男性一人半那么高的个子，显然并非普通的人类；它过于发达的上半身与单薄的下半身形成了强烈的对比，粗壮的上肢如同外表一样充满了力量，之前抓住林克的巨手看起来那么巨大，仿佛可以同时捏碎三四个人的脑袋；它浑身漆黑，没有穿任何衣物，肌肤上却若隐若现地浮现着血红色的纹路；在头的位置，本来应该有的面孔被一个装饰有古怪花纹的巨大面具所取代，看不出任何表情的面具和它脑后在没有风的空气中飘动着的发须一起，营造出了诡异和恐怖的气氛。

林克下意识地后退了一步，却想起了自己并无退路。但是手无寸铁的他面对这样一个庞然大物又能做些什么呢？林克还没有来得及犹豫不决，一阵剧痛就猛然在他自己的身体中产生，顺着神经传遍了他的每一寸肌肤。他跪了下去，口中发出痛苦的呻吟声。他不知道自己为什么会痛，但是他清楚地感受到，自己正在变！

骨头在痛，一会儿仿佛被人打断又重新接上去，一会儿又像是活生生地被人扭了几转。肌肉在痛，仿佛有好几个人在朝不同方向拉扯自己的身体。皮肤在痛，仿佛很多小虫子要咬破皮肤钻出去一样，又疼又痒，难受至极。林克艰难地伸出手想要挠一下自己的脸来缓解自己身体内这突然发生又难以解释的感觉，却发现自己的手变成了另外一种形状，并且长出了动物般的毛发！他大吃一惊，想要呼救，然而从喉咙中发出的却是野兽的悲鸣——就像是森林中被捕兽夹困住后脚的孤狼。

自己到底是怎么了？林克不知道！慌乱间，他看见那黑色的巨怪对自己挥出了铁拳。他伸出手去想要阻挡，然而却还是轻易地被巨怪击中了脸庞。林克的意识在这一击下被彻底打散了。他的眼中仿佛出现了无数的金星，他还仿佛看到了自己左手的手背上在一瞬间发出了金色光芒——三个呈“品”字形排列的金色三角形图案。随后，金光变成了一片黑暗，林克又一次陷入了昏迷……

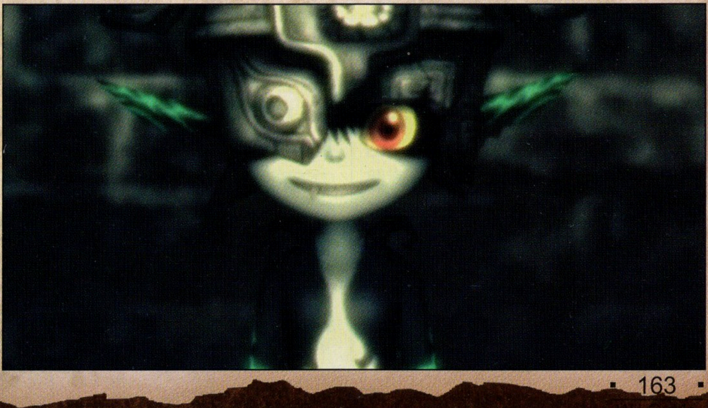
命运之会

不知过去了多长时间，林克的意识终于慢慢回复了。他发现自己不仅真的变成了一头野兽，更被铁链锁在了不知道何处的牢房中。他开始焦躁起来，口中不由自主地发出了低鸣，就像是一匹受困的野兽——当然，事实也的确如此。

正当他不知道该如何改变目前的处境时，林克突然感到背后传来了一种奇怪的感觉。他已经逐渐熟悉了野兽的身体，同时也发觉虽然自己不能够说话和直立行走，但听觉、嗅觉以及其他感觉却比人类时灵敏了许多。所以一瞬间他就感觉到了，有什么东西出现在了他的背后，就在这个铁门紧闭、毫无人气的牢房中！林克警觉且迅速地转过身，并向后轻轻一跃——如果不是被铁链锁住，他一定会跳得更远。因为在他转过身去的刹那间，他已经看出了出现在他背后的那个东西的样貌。而这个东西的样貌立刻激起了他的防卫本能！

那是一个小孩子！一个飘在半空中的小孩子！一个飘在半空中、长着一副非人类脸孔的小孩子！没有衣物遮蔽的身体、漆黑的皮肤、肌肤上若隐若现的青色纹路、头上戴着的奇怪而巨大的面具、脑后无风自动的血红色发辫……林克瞬间回忆起了把自己打晕的那个巨怪，眼前的这个小怪物和那个巨怪有着太多的相似点了，难道他们是一伙的？林克放低身形，准备随时躲避对方发动的袭击，同时死死地盯住这个小怪物。

这时他才发现，这个小怪物和之前的巨怪并非完全一样。小怪物身上





并非是完全的黑色，而是白色和黑色混杂在一起，就像是牧场里面放养的母牛——从小在乡村长大的林克只能想出这样的比喻。小怪物戴的面具和那巨怪的也并不完全一样，巨怪的面具样式很简单，而且完全遮住了脸；但这小怪物的面具却有着更复杂的形状和更复杂的花纹，面具上有四个突起的角状物指向天空，看上去仿佛皇冠一般。这面具很大，但却没有把小怪物的脸完全遮挡起来——准确地说起来，小怪物戴的东西更像是一顶帽子，而不是一副面具。

因为面具的关系，林克没有看过先前那巨怪的脸，然而现在这顶“帽子”下面的小怪物却正在和林克对视。巨大的面具遮住了小怪物的右眼，只留下左眼暴露在外面。它的眼睛很大，冲着林克不停地眨着，那血红色的瞳孔看上去格外诡异。小怪物的眼睛不仅大，还很有神，上下晃动不断地打量着林克。可以看出来，这小怪物是有智慧的，并不是普通的怪物或者野兽——想到这里，林克不由得在心中自嘲了起来，说别人是怪物的他此刻在别人眼中也不过是一只不知好歹的野兽而已。

这时，林克看到小怪物的嘴角扬了起来，露出了口中雪白而尖利的虎牙。同时，他还听到了“咯咯咯”的声音。没有错，小怪物在笑！笑声很尖，在这狭小的牢房中四处冲突，最后传到了林克的耳朵中，显得格外刺耳。林克再度绷紧了神经，咬紧牙关，从喉咙处发出威胁的低鸣，就像所有感到危险的野兽一样。

“啊呀！好可怕啊！”小怪物说话了！而且很显然这个小怪物是个“她”！她飘向林克，用夸张的语调对林克说话：“我好不容易才找到你呢！用这么可怕的眼神吓唬我这个好心的人，是不是太过分了啊？”她腰肢一扭，飘到了林克的耳朵边，压低声音说：“本来我还想看看你的态度，说不定还能把你放出去呢！咯咯咯……”

“嗯？”林克心头一凛，立直了身子。他看着小怪物的脸，然而那张脸上只有不屑一顾的坏笑，丝毫看不出任何其他的意思。虽然林克的确很想离开这个鬼地方，但是他完全搞不清楚这个家伙到底要干什么。

看到林克对自己的话产生了兴趣，小怪物又咯咯地怪笑起来。她拍手赞道：“这就对了嘛！做人就是要坦率一点才行啊”说着，小怪物将双手举到了胸前，掌心相对。“喝～”随着她的声音，她的两掌间逐渐出现了一个黑色的能量球。一道道细微的闪电从球体向四周的空气中散射开去，看起来似乎这球中积蓄着不小的能量。“别乱动哦！”话还没说完，小怪物就松开双手释放出了能量球。那能量球直奔拴住林克的铁链而来，“啪”的一声就把很粗的铁链打成了两截。

林克看到对方的确如她所说的解放了自己，稍微放了点心。但是他心中的疑惑却没有因此而消减多少，偏偏此时的他又不能亲口向这个不明来历的小怪物提问。

“出发！”小怪物骑到了林克的背上，高声呼唤道，俨然把自己当作了一名久经沙场的将军，而林克就是她胯下的战马。她带着林克打开了牢房的秘密出口，进入了一条下水道中。下水道的味道很不好闻，尤其是在林克的嗅觉因为野兽化而得到了强化之后。而且背上的小怪物也让林克感到很不自在，他开始感同身受地理解艾波娜的辛苦之处了。沿着九曲十八弯的下水道一路前进，沿路击退了很多不知从哪里冒出来的黑色怪物，最后小怪物带着林克进入了一栋废弃的塔楼内部。她靠着奇特的力量将林克带到了塔楼的高处，然而两人一起走出塔外……

林克屏住了呼吸。他发现自己正站在一片高楼的顶层，楼房连成了很大的一片，一些塔楼竖立在其间。塔楼的顶部都挂着旗帜，旗帜被风吹得哗啦啦地响，上面画着被飞翼围绕的三个金三角的图案，然而因为天色的关系，这些图案都显得很晦暗。整个天空都是他变狼前所看到的那种古怪样子，空气沉重得让人喘不过气来。天上还飞着一些黑色的怪鸟，不祥地叫声在头顶向四周传播开去。

小怪物告诉林克，他们所在的这个地方其实是海拉尔王城，而她要带林克去见的人就住在王城里最高的塔楼那里。在小怪物的带领下，林克从塔楼的了望窗潜入了楼内。沿着塔楼内盘旋的楼梯，他们来到了最高处的房间外。房间的门半掩着，仿佛主人早就预测到了他们的到来。林克深吸了一口气，从门缝里走进了房内。

房间相对房门一侧的墙壁上开着两个巨大的窗子，窗子上装着铁窗棂，仿佛要防范东西进出一般。从窗口透进来的屋外昏黄的天光是房间里惟一的光源，虽然天光并不明亮，但是林克却借着这光看清楚了房内的一切。这是一间不大的屋子，屋内的摆设也很简陋，只有一张旧床和几张椅子。这些并不是重点，林克注意到，窗户边上的黑暗里站着一个人。那人穿着一身黑色的斗篷，背对着房门，正在望向窗外的天空。这个人一动也不动，也没有发出一点声音，仿佛木头一般。但是林克却可以从此人身上感受到一种奇特的感觉，威严却又充满了悲哀，同时还透着一丝亲切，仿佛很久以前自己就和这个人认识一般。

黑袍人也感觉到了有人进入了房间，转过头来，一眼就看到了林克和他背上的小怪物。“米迪娜？”黑衣人的目光停留在小怪物的身上，发出惊讶的低呼。林克这才发现，这黑衣人竟然是一名少女。

“咯咯咯……”米迪娜，被黑衣人这样称呼的小怪物笑道，“你还记得我的名字啊！”

黑衣少女把目光转向了林克，语带疑惑地问道：“这一位……就是你要找的人？”

“……”米迪娜回答道，“虽然和我想的不太一样……不过，大概就是他了……”

黑衣少女弯下腰去打量着林克，看到了还在他脚上拴着的断铁链。她抱歉地说：“原来你被那些恶党抓住了……抱歉，让你受苦了！”林克望向黑衣少女的双眼，然而视线却被她头上的斗篷挡在了外面。

米迪娜拍了拍林克的头，对黑衣少女说：“这家伙现在完全搞不清楚状况！这里是哪里？到底发生了什么？他一无所知。你要把自己做过的事情说给他听听吗？”她停了一下，用一种古怪的语气对黑衣少女说：“怎么样？黄昏的公主！咯咯咯……”

对方沉默了一会儿，开口说道：“好吧！就让我来诉说这里所发生的一切吧，请听好了！”她语气很平静，但是林克却可以从她的话语中感受到一丝无奈的悲哀。

“这块国土，就是过去被誉为神之力沉睡之所的海拉尔王国！但是，现在，这个海拉尔王国却落入了能够支配阴影的影之王手中！神的国土被黄昏的黑云覆盖，变成了影之领域……”说话间，黑衣少女的思绪回到了不久之前的海拉尔城：一群黑色的魔物在一个面具男的带领下闯进了海拉尔王城，士兵们根本无法对抗；面对强大的敌人，海拉尔的公主塞尔达选择了向敌人投降，以此来换取百姓们的生命保障。“然而，魔物们把这里变成了影之领域，而百姓们都变成



了只剩下灵魂的存在。但是他们并不会察觉到这一点，只会终日里担惊受怕地防范着那些恐怖影之魔物。”黑衣少女总算说完了整个故事。林克从故事当中找到了一些答案，但是依然存在着很多疑问，可是他却无法亲自开口向黑衣少女询问。

正在林克干着急的时候，少女站起身来，揭开遮住自己颜面的斗篷说道：“我就是这个国家的公主，塞尔达！”金发、碧眼、白皙的皮肤、尖尖的双耳、华丽的额冠、美丽却又庄严的面庞，这就是塞尔达，海拉尔唯一的公主！之前卢索老师就是要林克把贡品送到海拉尔城来献给塞尔达公主，当时绝对没有人想到现在林克和塞尔达会以这种形式会面！

米迪娜看着塞尔达那写满了哀愁的脸，似乎想到了什么事情，突然用和之前不太一样的语气安慰道：“你也不必满脸悲伤的样子。要知道变成现在这个样子，对我们这些影之人来说会过得舒服不少，而且现在光之世界只是变成影之领域而已……”

听米迪娜这么一说，塞尔达把目光转向了她，不解地问道：“米迪娜……那些影之魔物们好像在到处找你、要把你抓起来的样子。这是为什么？”

“咯咯咯……”米迪娜笑了起来，离开林克的背浮到了半空中，把脸转了过去，“是啊，为了什么呢？谁知道呢……”很明显，她并不愿意说出自己遭到影之魔物追捕的原因。

塞尔达见米迪娜不肯开口，再度把目光转向了林克。然而，她刚想开口的时候却突然停了下来，侧过头聆听起屋外的声音来。“你们该走了！”塞尔达紧张地说道，“巡查的人就要来了！”米迪娜一听此话立刻飞回了林克的背上，恨恨地说道：“真是的！破坏谈话气氛的家伙！”塞尔达冲林克和米迪娜点头说道：“请快点，赶在他们来之前逃走！”

林克带着米迪娜走到了房门口，回头望去。塞尔达将双手放在了心口处说：“愿众神保佑你们！”米迪娜轻轻哼了一声，拍了拍林克的背示意他快点离开。此时开门声和沉重的脚步声已经沿着楼道传了上来。林克也来不及多想，立刻带着米迪娜从之前进来的窗口离开了塔楼。

勇者觉醒

“咯咯咯……现在你知道了这里是什么地方了，也知道究竟发生了什么了。我就按照之前约定的，把你送回你原来的地方吧！”刚离开塔楼，米迪娜就飞到了林克的面前，这么对他说道。林克看着她，觉得她应该不会这么好心，只是为了告诉自己事情的真相而把自己从牢里救出来。

“但是，就这么回去真的足够了吗？”果然，米迪娜还有下文，“你是不是忘记掉了什么重要的东西了？咯咯咯！”在笑声中，米迪娜突然变成了科林的样子，下一瞬间却又变成了伊莉娅。“怎么样？想不想要救他们呀？”米迪娜看到林克瞪大的双眼后露出了一副很满意的表情，就像猎人看到野兽走进自己的圈套时一样，她用诱惑性的语气说道，“你要是想救他们的话，我米迪娜大人也是可以帮忙的！不过……条件是你要听我的话才行！不管什么都要听哦！”

林克没有回答，此刻他的内心正在激烈的斗争。的确，他很想救出伊莉娅和科林。但是以他现在的这个样子，他根本不知道该如何去与敌人战斗。可是米迪娜又太过可疑了，她的来历和真正目的完全让人搞不清楚——她自己承认自己是影之民了，但是却又被那些影之魔物追捕。他不知道自己该不该信任这个小怪物。

米迪娜大概也猜出来林克在顾虑什么了，不过她倒是一副满不在乎的样子，大方地说道：“算了！我这就送你回去，一路上好好想想吧！”说完话，米迪娜抬起手对林克一挥。林克的眼前一黑，只觉得自己的四肢离开了地面，一直向上升。刚开始，他不知道发生了什么，着实慌乱了一阵子。不过之后他发现虽然自己眼睛看不见东西，但是身体并没有受到什么伤害，才逐渐安下心来。

在黑暗中，林克感觉到了一阵颠簸。仿佛四肢都不再受到自己的控制，漫无目的地乱飞。过去了好一阵子，这种感觉突然消失了，他的眼前也突然恢复了光明。蓦然间，他发现自己回到了一切变故开始的地方——奥登村外的精灵之泉。这里和他冲出去寻找伊莉娅他们的踪迹时完全没有什么变化。不同的是，现在的林克自己却变成了一副野兽的模样。他看了看四周，没有人，连米迪娜的身影也看不到。“难道那个家伙就这么离开了？”林克心中想到。

“啊！我忘了说一件事了！”米迪娜的声音突然出现在林克的耳边，然而林克又仔细地搜索了一遍四周却还是没看见她藏在哪里。米迪娜的声音继续说道：“你总算安全地从影之领域回到光之世界了！可是你的样子还是没有变回以前那样啊……这是为什么呢？咯咯咯……”话说了一半，林克心中的问号也被激发了出来，但是米迪娜这时却又不说话了。林克沿着精灵之泉的池边走了好几个来回，还是没能等到米迪娜的答案。

无奈之下，林克只好做出了先回托阿尔村看看的决定。他刚走到精灵之泉大门口的树阴那里，就感到自己眼前一黑，他以为又是米迪娜在搞什么鬼，却发现米迪娜就站在自己的面前——不过此时的米迪娜却通体呈现出半透明的黑色，明明身体是黑色的，却仿佛可以透过这身体看到她背后的景象。

“咯咯咯！你是不是以为我不见了啊？”米迪娜坏笑道，“我说你到底想好要怎么办了没有啊？我可先告诉你，就算你想这个样子去救那些孩子也是不可能的！吊桥另一边已经是影之领域了，你是没有办法进去的，除非有影之魔物能够从另一侧把你拉过去……也就是说，没有我你什么也做不了！”她顿了一顿，说：“说到底你



还是听我的话才能办成事情！咯咯咯！我可以帮你救出那些孩子，不过你得先表明你服从我命令的态度！”说完，米迪娜身形一扭飞到了林克的脚下，与林克的影子融为了一体。“我在光之世界里不能维持太长时间的形体，暂时就先待在你的影子里面好了！反正也不会给你增加多少负担。”米迪娜的声音从林克的脚下传来。还没等林克从这变化里反应过来，米迪娜又催上了：“你还在磨蹭什么啊！就在你浪费掉的这段时间里，影之领域已经在整个海拉尔王国里面不断扩大了！快点，走着！”

林克在米迪娜的指挥下去了一趟托阿尔村，找剑和盾给她用，然而找到后她却又很不满意这些东西的质量和作用。随后，林克沿着出村的路往森林方向走去。在精灵之泉的大门口，他又被一个缓慢而低沉的声音叫住了：“请等一下！”林克停了下来，确认了不是米迪娜在叫自己，也确认了周围并没有人类和动物，这次他真不知道是谁在呼唤了。“请到我的泉水这边来！”声音再度响起。林克向精灵之泉望去，只见那泉水竟然自己发出了金色的光芒，光芒把周围的草地和树木都照得很亮，仿佛白天一样。

林克被光芒吸引住了，不知不觉间就走到了精灵之泉的泉水里。就在这时，林克突然感到脚下的泉水发出了比之前更加明亮的光芒。泉水周围的石块上也显出了林克从未见过的金色花纹，仿佛在与发出金光的泉水相互呼应。就在林克因为这个景象而呆住的时候，一颗明亮的光珠从泉水中缓缓升起，浮到了半空中。此时泉水的光芒略微暗淡了一点，看来刚才水中的光芒都是从这颗光珠中发射出来的。在漆黑的夜晚中，光珠的光芒显得分外明亮。但是这光芒却并不刺眼，林克可以双眼直视光珠，清晰地分辨出光珠上描绘着的银白色纹路，还能感受到光芒的温暖。光珠就这样浮在空中，向周围的夜色中透射出灿烂的光芒。不一会儿，一只光之巨鹿在光珠下显出了身形，巨鹿的身上也发射出耀眼的光芒，但是林克还是能够看到它身上有着和光珠一样的银白色纹路。那光珠就在巨鹿的两角间不停地回转，仿佛两者是二位一体的存在。

“勇猛的年轻人啊！”巨鹿开始说话了，原来它就是之前把林克召唤过来的那个声音的主人，“吾名为奥登，乃奉众神之命守护海拉尔的光之四精灵之一。”林克突然明白了这片泉水为什么被叫作精灵之泉了，原来真的有精灵沉睡在这里。奥登说道：“其他三位光之精灵已经遭到了影之魔物的袭击，被夺走了光之力。而他们所守护的地方也因此被黄昏的黑云所覆盖，变成了影之领域。继续这样放任不管的话，整个海拉尔王国，乃至整个光之世界都会被影之领域吞噬，落入支配阴影的影之王手中！”奥登向林克低下头去说道：“要想把

光之世界从影之王的手中解救出来，就必须夺回失落的光之力。这就意味着要让被封闭在影之领域中的其他三位光之精灵复苏过来！而能够完成这个任务的人，只有你！”

林克心中又出现了问号：为什么海拉尔的士兵在影之领域里变成了灵魂，自己却变成了野兽？为什么米迪娜对塞尔达说林克正是她在找的人？为什么奥登说自己是惟一能够复苏光之精灵的人？“你还没有意识到你所拥有的真正力量！”奥登仿佛看穿了林克的心思，但是它并没有打算直接向林克说明一切问题，而只是给了他一些提示，“接触到影之领域的人是无法自己变回原来的样子的！不过，如果你前往你变成野兽时所在的菲罗内森林，解放那里的光之精灵的话，应该可以借助光之精灵的力量变回人形的……”说完这些话，奥登身上发出的光芒逐渐开始淡去，它的身影也渐渐消失在了空气中。“祝你马到功成！”在奥登完全消失前，它留下了最后一句话。

按照奥登的提示，林克再度来到了菲罗内森林。本来林克对于这里可是非常熟悉的，但是现在这里已经变成了影之领域，存在着太多林克所不知道的事物！森林里游走着一些影之魔物，草丛中也不时会冒出一些黑色的古怪植物，虽然这些东西在林克的尖牙利爪以及米迪娜的魔力面前显得非常不堪一击，但是却一点点地耽误着林克的时间。逐渐地，林克开始变得焦躁起来。

“你到底在做什么！”米迪娜用力地敲着林克的后脑勺怒斥道。刚才林克居然面对几只同时出现的巨怪正面冲了过去，如果不是米迪娜及时用自己的魔法消灭了敌人，可能他们现在已经被巨怪们撕成了两半！米迪娜现在很生气，后果很严重：“你这只笨狗！就算你很着急想要解放光之精灵，你以为这样无谋的战斗就能够解决一切问题了吗？你要是再这样只知道逞匹夫之勇的话，我的大事一定会被你搞砸的！”

就在米迪娜大声训斥林克的时候，两人发现了一只古怪的虫子。米迪娜指挥林克杀死了这支怪虫。虫子一死，一个蓝色的光球突然从它的身体里面飞了出来，飞上了半空。光球晃晃悠悠地沿着林间小道向远处飘去。米迪娜立刻示意林克快点跟上那光球。在森林里转了好半天之后，光球终于飘到了一处泉水前。林克和米迪娜也随后赶到了那里。

光球在泉水上方飘荡了一会儿，最后忽忽悠悠地向水面降落下去，最后落在了水面并一点点沉入了水中。正在米迪娜想要发出叹息的时候，水底发出了金色的光芒。这光芒和奥登出现的时候一模一样，逐渐照亮了周围，影之领域昏黄的景象在照射到这光芒之后恢复了原来的样子！“好亮！”米迪娜惊呼道，“看样子我们找对目标了！唉，真可惜！影之领域多舒适，真搞不懂光之世界有什么好的……我先借你的影子躲躲亮光！”说完，米迪娜就钻进了林克的影子里面。

而这时，一颗光珠逐渐脱离了水面，飞到了半空中。不一会儿，一个巨大的松鼠模样的发光体出现在了光珠的后面。“感谢你！碧眼的猛兽！感谢你帮我夺回了光之力！感谢你把我的森林从影之领域‘黄昏地’中解放出来！”光之精灵对林克说道，“吾名为菲罗内，乃聚集在海拉尔的光之精灵中的一员，奉众神之命守护这片森林！勇猛的年轻人啊！光之世界的人们在影之领域‘黄昏地’中将化为灵魂存在，而你却化为碧眼的猛兽……这只是一个征兆！”

“这是在你身体中沉睡的、被神选中的人才拥有的力量即将觉醒的征兆！”菲罗内向林克解释道，“请你自己仔细看好吧！力量觉醒后的你真正的姿态！”菲罗内的身上猛地发出了强烈的光芒。林克突然感到原来明亮却并不刺眼的光芒此时让自己无法睁开双眼。同时，他还感到自己的身体里产生了另外一种变化——温暖的感觉流遍了自己的全身，骨骼和肌肉舒展了开来，不适的感觉完全消失了！最重要的是，他感觉自己体内充满着力量，有生以来他从未感觉到自己如此强壮过！

光芒渐渐消去，林克慢慢睁开了双眼。他首先看到了自己的双脚和双手，这熟悉的感觉让他瞬间明白了一点——自己又再一次变回了人！然后，他透过泉水的反射看到了自己的装束——一身绿色的紧身布衣，头上戴着绿色的三角帽，脚上穿着皮靴，手上套着皮制的护甲，之前被米迪娜变走的剑和盾此刻也背在了自己的背上。“这、这不是我的衣服啊……”他开口说的第一句话竟然是这么无奈的问题。

菲罗内开口说道：“你身上所穿的这套绿色衣服，是很久以前被神选中的古代勇者留下来的！这也正是你所拥有的真正力量！你的名字叫作林克，是被众神所选中的勇者！”听到这里，林克其实并没有觉得自己是什么特别的人，但是他知道，不管他是不是勇者，他都必须去拯救伊莉娅，拯救科林和其他孩子们，拯救整个海拉尔。“勇者林克啊！”菲罗内的话还在继续，“在这森林深处的神殿里，沉睡着黑之力。那是在很久以前的古代被我们光之精灵所封印的禁断之力！本来，那是光之世界的人绝对不可以接触的力量……但是，我们知道，如果要想从影之王的手中拯救海拉尔，那黑之力是一定会用到的！如果你想要获得那力量的话，就去森林神殿中寻找吧！”说完这些话，菲罗内隐去了身上的光芒，消失在了空气中……



影之结晶

林克看了看泉水，又看了看周围，似乎这一带已经完全从影之领域变回了原来的样子，所以自己也能够正常行动了。他摸了摸自己身上的绿色衣服，心里突然想问菲罗内自己原来的那套衣服到哪里去了，那件衣服可是伊莉娅亲手给他缝的呢！

这时，米迪娜从林克的影子里面钻出来了。她冷笑着说：“哼！原来你是勇者啊！所以才会变成野兽……真可惜！我看你还是和其他人那样变成灵魂永远彷徨在黑暗中什么都不知道才会更幸运一点呢！当勇者可要面对更多的危险啊，你有这个觉悟吗？”

林克看着她，此时的米迪娜全身都呈现出半透明的黑色，根本无法看清楚她的表情。不过林克还是冲她笑了一笑，说道：“不管我是不是勇者，我都必须去做这件事。你可不要忘了答应我的事情啊！”

“咯咯咯！”米迪娜招牌式的笑声又响了起来，“想不到你还蛮有勇气的啊！那就好好努力吧！被众神选中的勇者大人！”

林克指了指森林深处说道：“菲罗内说那里的神殿有我可能会用到的力量，我想去那边调查一下。”

米迪娜回应道：“很好！我正好也要去那里有点事情要办……那种破破烂烂的地方说不定真有能够帮助你救出同伴的力量呢……咯咯咯！那就赶快出发吧！”说完，她又遁回了林克的影子中。这次，两人总算平等地定下了一个共同的目标。虽然对于米迪娜来说这可能不算什么，但对于林克来说，他却找到了生平第一个真正意义上的冒险伙伴。之前米迪娜对自己的喝斥此时完全烟消云散了，林克鼓足了精神向森林神殿所在的方向走去。

森林神殿位于菲罗内森林的深处，似乎是很久以前的古人们为了供奉什么神灵而建造的。但是随着时间的流逝、朝代的变迁，神殿逐渐荒废，成为了野兽们的巢穴，听说近来还有不少哥布林出没其中。卢索师傅多次交代林克不可孤身一人进入神殿，不说那些野兽和哥布林就很难对付了，单说神殿内部的各种古代机关就让人非常头疼，不是经验十足的冒险家很容易就会被机关陷阱暗算到。幸好林克这次并不是孤身一人，米迪娜虽然看上去很弱小，不过她的魔力却不容小觑。

在森林神殿的门口，林克遇到了一匹金色的野狼。这匹野狼实际上是一名骷髅武士的化身。这名骷髅武士将自己所掌握的七种剑术奥义系数传授给了林克。骷髅武士的出现让林克从一名粗通剑术的牧童快速地成长为了掌握七大奥义的剑术高手。这是平常人永远无法实现的梦想。但是林克并没有因为这件事而变得沉醉于强大的力量。对他来说，高超的剑术只是帮助自己早日救出伊莉娅他们的手段！不管今后将要面对如何险恶的形势，林克的目的始终只有一个：拯救海拉尔，让伊莉娅和其他人过上和平的生活！

森林神殿是林克冒险的第一步。这座神殿建造在菲罗内的千年古树丛中，内部因为年久失修已经坍塌了不

少地方，腐朽的断木到处都是，一不小心就会陷入腐烂的树洞里。幸好林克以前救过一只猴子，这只猴子可帮了林克的大忙。在这只猴子和它的同伴的帮助下，林克找到了寄宿着风精灵的风力回旋镖，并顺利地来到了神殿的最深处。这里已经被一株巨大的食人花占领了。不过，已经领悟了七大奥义的林克并不畏惧敌人。在猴子长老的协助下，林克成功地击败了这食人花。

被击败的食人花发出了一声凄厉的惨叫，分解成了无数的黑色物质，充斥了整个空间。突然，这些物质开始向一点进行急速收缩。不一会儿，一个奇怪的物体出现在了林克的面前。这物体好像是从什么东西上剥落下来的碎片，通体黑色，上面还雕刻着一些奇怪的纹路，仔细看起来倒和米迪娜的面具颇有些相似。

"咯咯咯！总算找到了！"米迪娜不知道什么时候已经从林克的影子里面跑出来了，她脑袋后面的红色发辫一下子变成了一只大手把那黑色的物体抓了过去。她兴奋地向林克解释道："我要你的找的东西就是这个！这玩意叫作影之结晶石，也就是那个光之精灵称为'黑之力'的东西……"她突然想起了什么："哦！对了！那个光之精灵说要拯救这个世界的话，黑之力是必需的！咯咯咯！有那么容易办得到吗？"

林克看着米迪娜手中的结晶石，心中产生了一丝不安。不知道为什么，这个黑色的物体总是散发出一种让人烦躁的感觉。这时，米迪娜手一翻，结晶石就被她收到不知道什么地方去了。她对林克说道："影之结晶石一共有三块，其他两块的位置另外的光之精灵一定知道……""影之结晶石到底是什么东西？"林克打断了米迪娜的话。米迪娜看了看林克，笑了起来："咯咯咯！你很想知道吗？那么快点找到其他两块吧！到时候我就会告诉你的……"林克还想要说些什么，米迪娜却诡异地一笑，用魔法把他送出了神殿。



出来后，他们又得到了菲罗内的提示，得知另外两位光之精灵分别隐藏在海拉尔平原西边的卡卡里可村和东北面的海利亚湖。但是这两个地方依然被影之领域所笼罩，林克要想进入到当中找到光之精灵就会再次变为野兽。虽然现在的身体也是好不容易才变回来的，不过林克并不会因此而感到迟疑。相反的，之前变成野兽的经历让他发现了很多以前忽视掉的东西，体验到了很多只有野兽才能感受到的事情。

火热水深

离开了菲罗内森林，林克长途跋涉地赶到了卡卡里可村所在的奥丁地区。这里是光之精灵奥丁守护的地方。然而，和菲罗内所说的一样，这里也因为奥丁的光之力被影之虫夺走而变成了影之领域。林克的首要任务当然是夺回光之力、解放奥丁。在寻找影之虫的过程中，林克发现，科林和塔洛三人组竟然躲在了卡卡里可村中，但是却没有看到伊莉娅的身影。可是置身于影之领域中的科林等人只是灵魂的存在，根本察觉不到林克的到来。虽然米迪娜对此又是一顿揶揄，不过林克并不在意。因为他知道，只要自己解放了光之精灵，大家又会恢复成以前的样子的。

当鹏鸟形态的奥丁再度放射出金色的光芒时，影之领域瞬间消失了，林克也再度变回人形。奥丁告诉林克，他所追寻的黑之力藏在山之种族哥隆族的圣地死亡山脉深处，然而那里现在已经被邪恶的力量所侵蚀，变成了魔物云集的迷宫。而林克的任务就是深入火山内部，消灭那些邪恶的魔物。不过，在那之前，林克还有一件要做的事情——那就是和科林他们见面，打听伊莉娅的消息。此时，孩子们正在卡卡里可村牧师雷纳多的保护下，躲在村子的教会里面避难。当他们看见林克出现的时候，全都扑了上来。自从被雷纳多从哥布林手中救下来以后，科林都在鼓励大家不要害怕，因为他相信林克一定回来救大家的。随后林克果然没有让大家失望，可惜伊莉娅至今依然没有音讯。当得知了林克的目的后，雷纳多告诉林克，近日来温厚的哥隆族突然封闭了入山的道路，不让人类踏入死亡山脉内部的矿山一步。

在卡卡里可村，林克还找到了走散的艾波娜。随后，在雷纳多的提示下，林克骑马返回了奥登村。一是向村民们报告孩子们的下落，二是向伊莉娅的父亲——博村长询问与哥隆族"打成一片"的秘诀。虽然因为海拉尔平原上现在到处都是怪物，孩子们还无法安全回来，但是村人们得知了孩子们无事都放下了心来。不过卢索老师则在林克之前就出去寻找众人了，所以暂时还无法联络到。至于村长，他把自己的宝贝铁靴送给了林克。有了这个东西，林克在和哥隆族的相扑大赛中就可以战无不胜了——这就是作弊嘛！



当林克带着铁靴返回卡卡里可村的时候，正赶上哥布林强盗团又来偷袭这里。他看到科林为了救贝丝而再次被哥布林抓走，于是立刻骑马追了上去。现在的林克和科林第一次被抓走时已经完全不同了。身为勇者的他不仅要对抗威胁海拉尔存在的影之生物，也要对抗趁火打劫的坏人。在北海拉尔平原，林克和哥布林展开了激烈的追逐战。手持宝剑的林克击退了哥布林强盗团的杂兵，把哥布林王逼到了奥丁大桥上。在这里，两人展开了一次紧张的马上决斗。几个回合下来，林克砍断了哥布林王头盔上的牛角，将他打落桥下，最终救出了科林。这次事件不仅让科林终于激发出了自己的勇气，也让塔洛他们看到了科林的另一面，几个人的关系变得和谐了起来。

经历了这个插曲后，林克开始向死亡山脉前进。在山顶的哥隆族大厅里，林克靠着铁靴战胜了哥隆族的勇士，赢得了他们的信任。哥隆族的长老告诉林克，不久前死亡山脉内部的矿山里发生了奇怪的变异，族长前去调查却受到了邪恶力量的侵蚀变成了怪物。所以他们几位长老才将族长封印在了矿山深处，不让外人靠近一步。不过林克的表现让长老们相信他或许可以解救族长，所以特别允许他深入矿山调查情况。

死亡山脉正如其名，内部流淌着滚烫的岩浆，不小心掉下去就会没命。不过，这里同时也是重要的矿山，所以有很多作业用的机械，因此路并不算太难走。在长老们的指引下，林克得到了古代勇者留下了勇者之弓，并在矿山最深处用勇者之弓打败了族长所变的火炎兽。随后，附着在族长身上的黑色物质聚合在一起，形成了第二块影之结晶石。

"咯咯咯！干得不错！"米迪娜一边收起结晶石一边笑着对林克说，"作为奖励，我就向你透露一点情报好了！"米迪娜突然摆出一副严肃的表情，语调低沉地说道："赞特！这就是那个在你们世界里不断扩散影之领域的'支配阴影的影之王'的名字！这家伙很强！现在的你根本无法和他对抗！"林克看着米迪娜，不知道该如何回应。"但是我绝对不会承认赞特是我们影之民的国王的！"米迪娜咬牙切齿地说道，仿佛她和赞特有很大的仇恨一般。然后她又说："我也不承认统治你们光之世界的居然是那样没用的公主……"林克皱了皱眉头，很显然刚才米迪娜是在指责塞尔达公主。米迪娜捕捉到了他的这个表情，哼了一声，转过身去说道："放心吧！我只是这么说说，并没有打算要对你的公主殿下怎么样……对我来说，能够得到全部影之结晶石就可以了！"说完，她就把林克送出了矿山。

下一个光之精灵拉内鲁在更北边的地方，暂时告别了科林等人后，林克按照奥丁的提示来到了最后的影之



领域。这片影之领域的范围极广，包括海拉尔城、海利亚湖以及极北地区的佐拉之乡。刚一进影之领域，林克的鼻子就闻到了伊莉娅的气味，原来跌落在草丛里的一只挎包正是伊莉娅遗落的。林克顺着气味来寻找伊莉娅，最终在海拉尔城的一家小酒吧里面看到了她。然而，灵魂状态的伊莉娅却根本看不到林克。无奈之下，林克只有先寻找解放光之精灵的方法。

拉内鲁住在海利亚湖边峭壁上的某个山洞中，林克颇费了一番功夫才从影之虫那里夺回了光之力、来到拉内鲁的面前。鱼形的拉内鲁是最后一个被困在影之领域中的光之精灵，随着他的解放，海拉尔终于可以从阴影中复苏了。拉内鲁告诉林克，他正在寻找的黑之力沉睡在海利亚湖湖底的神殿里。但是，他也警告林克说，那黑之力是他们一度按照众神的旨意封印起来的禁断之力，丝毫不能大意。它告诉林克，过去有人企图用魔法的力量来统治圣地海拉尔。而光之精灵们则按照众神的意志将这些人所拥有的巨大魔力封印了起来，这被封印的巨大魔力就是所谓的黑之力，也就是影之结晶石。最后，它告诫林克，拥有力量却不知道这力量危险性的人最终会被力量所支配。

虽然现在林克和米迪娜知道了影之结晶石的所在，但是如何进入湖底神殿却成了一个很大的问题。无奈之下，林克只好先去海拉尔城与伊莉娅会面。在那小酒吧中，林克终于再次以人的形态与伊莉娅走到了一起。可是，他却惊讶地发现，伊莉娅仿佛完全不认识他一般，只顾忙着照看一位重病的佐拉族少年。酒吧的老板娘泰尔玛看出了林克与伊莉娅之间的关系，她告诉林克说伊莉娅失去了记忆，但是却依然很用心地照顾病倒在路边的那位佐拉族少年。然而，佐拉族的身体与人类不同，普通的医生根本无法治好少年的病。泰尔玛知道卡卡里可的雷纳多过去曾经专门给哥隆族和佐拉族治病，或许有希望治好少年。但是从海拉尔城到卡卡里可村的道路却相当危险，到处都是怪物和哥布林。林克立刻表示自己可以护送他们前往卡卡里可村。

夜幕降临了，林克单人一骑护送着伊莉娅三人的马车穿越平原前往卡卡里可。一路上，他击败了看守大桥的哥布林王和他的手下，平安地将他们护送到了目的地。雷纳多的医术的确很奏效，佐拉族少年很快就度过了危险期。虽然伊莉娅的记忆连雷纳多也无法让其很快恢复，不过据他所说，只要有足够的时间伊莉娅总有一天会回忆起以前的一切的！由于林克还要去找最后的影之结晶石，伊莉娅和那佐拉少年将留在卡卡里可村继续接受雷纳多的治疗。而泰尔玛则看中了林克的身手，想让他为失去了希望而逐渐沦落的海拉尔王国出一份力。她告诉林克，在她的酒吧里有一条通向王城的秘道，而很多有志于振兴王国的人也会在那里进行秘密集会。

夜深人静的时候，佐拉族女王鲁特拉的灵魂出现在了林克的面前，把他引到了卡卡里可墓地的密室中。原来，鲁特拉在与影之魔物战斗时已经牺牲了。她当时让自己的儿子——佐拉族的王子拉里斯赶往海拉尔城向塞尔达公主报告影之魔物的动向，没想到拉里斯却中途病倒。幸好拉里斯在伊莉娅、林克和大家的帮助下安全度过了难关。为了表示感谢，鲁特拉把隐藏在密室中佐拉王之墓中的宝物佐拉之服送给了林克。这件衣服是佐拉王生前为勇者所缝制的衣服，当中寄宿着佐拉族的力量，穿上这件衣服的人可以像真正的佐拉族人一样在水中自由呼吸。

得到了佐拉之服后，林克终于能够潜入湖底神殿了。为了拯救海拉尔，必须找到沉睡在那里的最后一块影之结晶石。为了不让伊莉娅、科林、拉里斯和其他人不再遭遇到危险，林克还必须做最后一次冒险。但是，说真的林克并不知道找到这最后的结晶石后他还要做些什么，也不知道米迪娜要用这些结晶石去干什么事。拉内鲁的话让他对影之结晶石充满了不信任感。可是，从这段时间的共同旅行来看，米迪娜虽然说话很刻薄却绝对不是一个内心邪恶的人。虽然林克至今仍未弄清楚这个小家伙的真正身分，但是只要他们还做一天同伴，他就会相信米迪娜！

在湖底神殿，林克和米迪娜闯过了神殿内的重重机关，击败了神殿最底层的章鱼怪。随着章鱼怪的消失，黑暗的魔力聚合成了最后一块影之结晶石。米迪娜将结晶石收到了自己的身上。她也很清楚林克对影之结晶石的不安之情，不过她坚决表示，自己只会用影之结晶石来对付赞特，让那个自以为是影之王的家伙知道什么才是真正的魔力！

生离死别

得到了全部影之结晶石之后，米迪娜将林克送回到了拉内鲁所住的山洞里。在这里，她就要和林克告别去完成自己的使命了。但是，就在这个时候，赞特却出现在了他们的面前！赞特二话不说，向周围发出了强大的黑暗力量。毫无准备的林克瞬间被震得晕了过去，而前来相助的拉内鲁也败在了赞特的影之魔力下。在赞特的影响下，这山洞重新变回了影之领域。林克又一次变成了野兽形态，米迪娜也从林克的影子里被逼了出来！

赞特手也不动一下就把米迪娜禁锢在了空中，还夺走了她和林克费尽千辛万苦才收集到的影之结晶石。身体无法动弹的米迪娜不由得发出了悲鸣。但是赞特却很不以为然，他用尖利却又阴郁的声音说道：“难道你打算用这种古臭的力量向我挑战吗？愚蠢的影之反叛者米迪娜！为什么要反叛我这个国王！”

“国王？你这个滥用我族魔力的家伙居然敢自称国王？别让我发笑了！”米迪娜一边挣扎一边痛斥道。

“吱吱吱！”赞特诡异地笑了起来，仿佛在嘲笑米迪娜的无知，“你以为我的力量是那种充满古臭的无用之物吗？”他一挥手，把米迪娜从空中砸向了地面。接着，他的胸前开始聚集起一个漆黑的魔力之球。他得意地说道：“看吧！这才是我伟大的神灵赐与我的力量！支配阴影的王者的力量！”随着他一声低喝，那魔力球快速地飞向了米迪娜。

说时迟那时快，一道黑影飞向了魔力球，生生地将它顶了回去。原来一直昏迷的林克刚刚醒过来就看到赞特要对米迪娜下毒手，立刻奋不顾身地冲了上去。魔力球在林克的冲击下原路返回撞向赞特。赞特不屑地哼了一声，连手也不动一下，那魔力球就再度爆发出强大的力量，从半空中把林克打飞了出去。米迪娜赶忙冲到林克身边，却发现林克已经被巨大的冲击力震晕了过去，而一个奇怪的黑色物体正从林克的额头处一点点渗进他的体内！

还没等米迪娜弄清楚那是什么东西，她就又一次被赞特用魔力禁锢了起来。“米迪娜啊，”赞特在她耳边低语道，“难道你忘记了吗？这个野兽是虐待我们的光之世界的人啊！就算你再怎么期望，你们两个都是不同世界的人！你们永远不可能有交集！在这个世界里，你只不过是一个影子而已！吱吱吱！”他话锋一转：“不过呢，只要我能够得到这个世界，光和影就能够成为一体！而现在就是我们一族东山再起的时候……是时候创造一个阴影凌驾光明的世界了！”他的嘴离米迪娜的耳朵更近了一点，暧昧地说：“所以啊，米迪娜！我……想要你……为了我们一族，助我一臂之力吧！”

米迪娜扭过头去，不愿搭理赞特。自讨没趣的赞特愤怒地把米迪





娜砸向了地面，然后咬牙切齿地说道：“很好……既然你这么想要回到光之世界，我就成全你吧！”他抬起来手来，米迪娜在他的控制下不由自主地飘向了拉内鲁的方向。山洞里回响起赞特阴险的笑声，因为他想到了处决米迪娜的“最佳方案”：他用魔力控制了拉内鲁，让它对着米迪娜释放出了全部的光之力……拉内鲁放出的光芒照亮了整个山洞。对于身为影之人的米迪娜来说，这样强烈的光线照射是致命的！她感觉到自己的每一寸肌肤都在光芒中猛烈地灼烧着。剧烈的疼痛感让她忍不住发出了惨叫的声音。但是米迪娜知道，这个时候她还不能就此屈服，它还有件事情必须要做！

当拉内鲁的光芒退去之后，赞特才注意到，米迪娜和林克已经从自己面前消失了。原来在最后一刻，赞特完全沉醉在了折磨米迪娜的快感之中，放松了警惕。拉内鲁摆脱了赞特的控制，趁机使用了体内残余的最后一点力量将林克和米迪娜传送到了别的地方。“哼！只会耍小手段的蠢货！”赞特愤怒地跺了跺脚，却又无可奈何，只得离开了这个山洞。

话说另一边，拉内鲁将林克和米迪娜传送到了海拉尔城外。然而，这时的米迪娜已经受到了重创，她的皮肤被光之力灼烧成了惨白色，奄奄一息趴在林克的背上喘着粗气。而林克也不知道因为什么原因保持了野兽的形态，无法再度变回人形。拉内鲁告诉林克，必须尽快找到被赞特囚禁在王城塔楼中的塞尔达，只有她才知道如何让林克恢复人形，如何治好米迪娜的伤势。

然而，话是这么说，以林克现在的样子该如何潜入王城内部呢。林克想起了之前酒吧老板娘泰尔玛对他说过，酒吧里有条通向城堡的秘道，于是决定去那里碰碰运气。看着背上重伤的米迪娜，林克觉得自己一刻都不能耽搁了，于是不顾一切地冲进了海拉尔城下町。虽然此时已经入夜了，野兽的样子还是引起了很多混乱。百姓们看到林克都吓得四散奔逃，士兵们则拿起了长矛想要杀死他。幸好，在城里面的动物们的帮助下，林克顺利地来到了酒吧。泰尔玛养的猫路易兹认出了林克，为他指明了秘道。林克一路狂奔，终于来到了塞尔达被关押的房间。

房间里面没有点灯，只有窗外的月光透过那两扇巨大的窗户照进来，给这房间稍微带来一点光明。林克扭头向四周看去，房间里面并没有人。“难道塞尔达已经不在这里了？”想到这个问题他心中不由得一惊。这时，米迪娜没有抓稳，扑通一声从林克的背上跌了下来。林克急忙转过身去，却发现塞尔达已经在他没注意的时候进到了房间里面，正弯腰在查看米迪娜的情况。

米迪娜感觉到塞尔达的手搭在了自己的脸上，吃力地睁开了双眼。她颤颤巍巍地伸出手拉住塞尔达，艰难地说道：“拜托你了……公主！请告诉这个家伙该如何解除他身上被下的诅咒吧……”米迪娜望向林克，继续说道：“这家伙……他是拯救你们的世界……绝对……不能缺少的人！所以……公主啊！请一定要帮助林克啊……”

塞尔达把目光从米迪娜身上转移到林克那里。这是她第二次和林克见面。前一次，米迪娜说过林克是她正在寻找的人，不过这并没有引起塞尔达对林克太多的注意。然而，现在米迪娜却告诉塞尔达，林克是拯救海拉尔的关键。这不由得让塞尔达感到震惊。她向林克伸出左手，只见手背上突然闪现出了金色的光芒，三个呈品字形排列的金色三角图案赫然出现了！塞尔达脸上露出了复杂的表情，也不知道是惊讶还是兴奋。

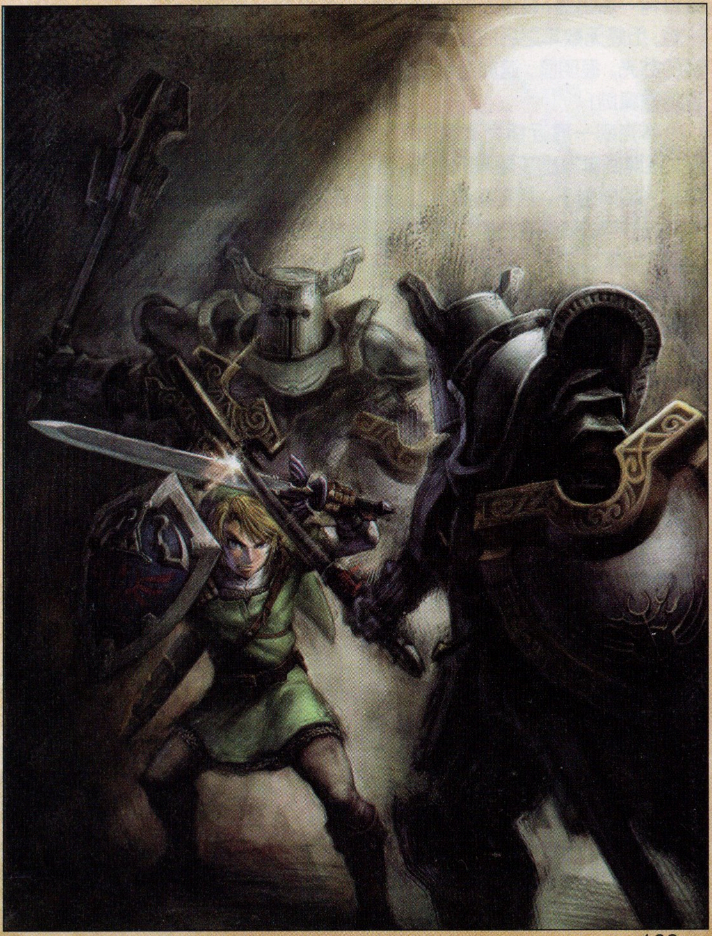
她闭上双眼，沉思了一会儿后说道：“影响林克的是一种与之前的影之魔力完全不同的力量……是一种别的什么邪恶的力量……”她站起身来，继续说道：“不过，在这世界上，就像光明一定会驱散黑暗那样，存在着可以击退一切恶魔之力的强大力量！去精灵菲罗内所守护之地深处的森林圣域吧！那里沉睡着古代众贤者制造的退魔剑！”塞尔达低头对林克说：“退魔剑是恶人绝对无法接触的圣剑！所以，我认为你一定可以用这把剑来斩断包围着你身体的邪恶魔力的！被众神所选中的勇者林克！”林克和米迪娜都盯着塞尔达，不知道她是如何得知林克就是被选中的勇者这件事的。塞尔达抬起左手，把手背上依然放射着金色光芒的三角图案出示给他们看。她说：“我和林克一样，也是拥有众神所赐之力的人……”看到这图案，林克突然记起了，自己在最初变成野兽的时候的确在自己的左手手背上看到过它。

“太好了……林克……既然这样的话，你就一个人去那个圣域吧……”米迪娜仿佛在交代遗言一般，不过可以看得出来他的确是从内心里在为林克有办法恢复人形而感到高兴。然后，她向塞尔达伸出了手，哀求道：“啊，公主！我还有最后一个请求……能不能请你告诉这家伙，黄昏之镜到底在什么地方？”

塞尔达听到这里，表情突然一变。她瞪大了双眼仔细地打量着米迪娜，仿佛从来没有见过对方一样。良久，她才开口说道：“米迪娜……你到底是什么人，我大概已经猜到了……”她哀伤地看着米迪娜说道：“即使伤成这样还要替我们着想……一直以来，你真是受了很多苦呢！米迪娜啊，请你接受我的心意吧！”说着，塞尔达把米迪娜的手握在了自己的双手间。

两人手掌相握之处逐渐开始放出柔和的白光，照亮了房间里的三人。米迪娜突然感觉到，当这白光照射到自己身上的时候，那种灼烧的感觉竟然彻底不见了。同时，她还感觉到有一种说不出来受用的力量正在从塞尔达的手中流向自己的体内。米迪娜不解地看着塞尔达，看到了她那双充满着哀伤的双眼，此时那里却又流露出一丝祥和与平静。

白光越来越强，但是却逐渐集中到了米迪娜的身上。她的身体就这样不断发出这样的光芒，并慢慢地升到了半空中，她和塞尔达相握的手也一点点松了开来。米迪娜猛然明白了塞尔达在做什么事情，大声叫了起来：“笨蛋！为什么要做这样的事情……”她又扭过头去冲林克吼道：“林克！快阻止她……”然而，米迪娜的话还没有说完，她的手已经和塞尔达彻底分开了。在一片柔光中，塞尔达的仿佛气泡一样，逐渐淡去，消失在了空气中。而米迪娜则完全恢复了以前的样貌，重新站到了林克的面前。



黄昏之镜

米迪娜看着塞尔达消失的地方，又看了看自己的双手，痛苦地闭上了双眼。她清楚地感受到，塞尔达为了救她而把自己所有的力量转移到了她的身上，这样做的代价就是塞尔达本人形体的消失。然而，米迪娜也很清楚，现在并不是伤心的时候，她和林克还有更重要的事情要做！那就是前往森林圣域寻找退魔剑来恢复林克的人类形态！接受了塞尔达的力量后，米迪娜不再惧怕光之力的伤害了，即使在光之世界里不用借助林克的影子也可以正常行动了。他们匆匆离开了海拉尔城，却发现有人随后用结界封印了整个城堡，让外人再也无法接近。他们并不知道是何人用什么力量因为什么目的做的这件事，虽然林克和米迪娜都不愿意看到这结果，但是他们现在并没有时间来破除结界。

两人再度来到菲罗内森林，从森林神殿附近的秘道潜入了森林圣域。穿越了圣域外的迷宫后，两人终于到达了目的地。虽说这里是圣域，但是却早已荒废多时了，到处都是古代建筑物的残砖断瓦。在瓦砾间，两人发现了一柄插在台座中的宝剑。与周围破败的景象格格不入的是，这柄宝剑上没有一点锈迹，甚至连灰尘都没有一粒，历经无数年之后依然闪烁着耀眼的剑光。很明显，这就是塞尔达所说的退魔剑！

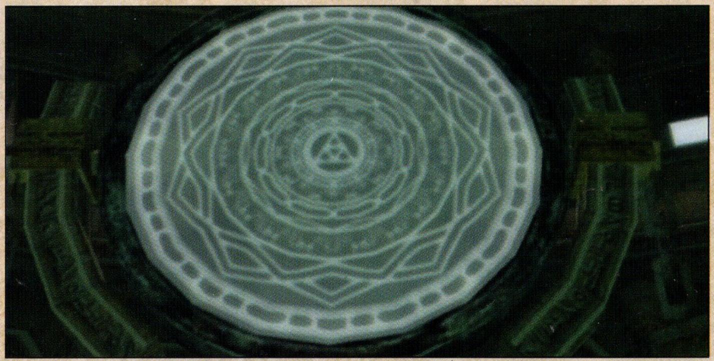
林克刚一靠近插有退魔剑的台座，退魔剑就发出了耀眼的金光。在这金光的照射下，包裹在他身上、把他变成野兽的漆黑魔力瞬间被剥离了出来，回复成了一个黑色的物体。当米迪娜接住那物体时，林克已经把退魔剑从台座中拔了出来。在这一瞬间，沉睡在林克体内的三角力量彻底觉醒了。三角力量与退魔剑的退魔之力相呼应，昭示着林克从真正的意义上成为了拯救世界的勇者！随后，米迪娜向林克解释道，从他身上剥离出来的黑色物体，其实是某种魔力凝聚而成的物质。这是个很危险的东西，如果林克再度触碰到这个魔力块，他将再度变回野兽的形态。不过，由于林克已经得到了退魔剑的承认、成为了退魔剑的主人，所以他可以随时拔出退魔剑驱散魔力、变回人形。这也就意味着林克今后可以随时在人和野兽形态之间进行变化了。赞特原本想要用这个东西杀死米迪娜，没想到现在却帮了林克他们的大忙！

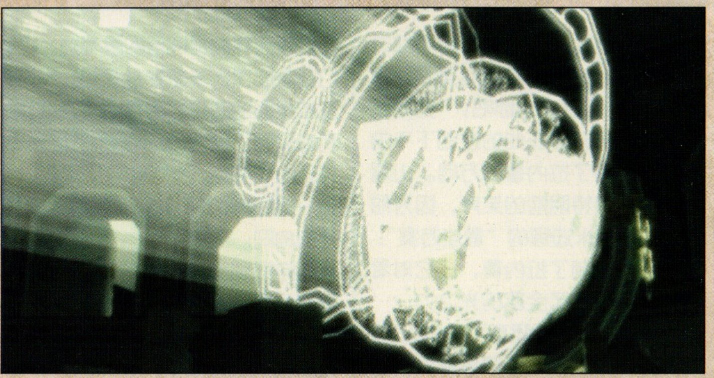


接下来，米迪娜又有了新的目标。那就是她和塞尔达提过的黄昏之镜，据她所说，这东西是目前惟一能够找到赞特的线索。然而，塞尔达在消失前也没有告诉他们黄昏之镜到底在什么地方。海拉尔王国实在太过广大，要想找出黄昏之镜却没有线索简直如同大海捞针。无奈之下，林克回到了海拉尔城，他决定去找泰尔玛。泰尔玛曾经告诉过他如果需要帮助可以去酒吧找她，身为酒吧老板娘的她或许有什么特别的情报也不一定呢。

果然如林克所料，泰尔玛的酒吧里面已经聚集了很多希望振兴王国的有志之士，他们在听了泰尔玛关于林克事迹的介绍后也很期待这个小伙子的表现。这些人当中包括了熟悉历史的老者奥鲁、专门研究神话传说的学者萨德、身为女性却武艺高超的艾什，甚至连卢索师傅也在其中。在奥鲁的介绍下，林克利用海利亚湖的观光大炮来到了与世隔绝的格鲁德沙漠。据说，在这个沙漠中有一个处刑场，曾经用来处决一个绝世大恶人。传说大恶人被人用处刑场里的一面被诅咒的镜子送往了另外一个世界，但是一切的真相都随着通往沙漠的道路被阻断而成为了坊间茶余饭后的谈资。林克和米迪娜这次来到格鲁德沙漠正是为了调查这面被诅咒的镜子！

在前往处刑场的途中，米迪娜向林克说出了自己要寻找黄昏之镜的真正目的。原来，那些沉溺于魔力、想要靠魔力统治圣地的人在被光之精灵封印了力量后，被放逐到了另一个世界——一个没有阳光、与海拉尔相对的世界。那个世界是绝对无法与光明交融的影之世界，被放逐到那里的人将无法再度返回光之世界，只能作为海拉尔的影子永远生活在阴霾之中。而米迪娜就是这影之一族的末裔！但是，赞特身为影之一族的成员，却获得了不知道从哪里的巨大魔力，夺取了影之世界的统治权。在他魔力的影响下，米迪娜的族人都变成了各种各样的影之魔物，成为了赞特的军队。而现在别人如果不依靠赞特的魔力就无法进入影之世界。但是，影之世界的传说中提到过，虽然影之一族不被允许再度踏入光之世界，但是众神依然留下来一个联系光与影的“钥匙”。而那“钥匙”就是她要找的黄昏之镜！米迪娜认为赞特现在一定躲在影之世界中，所以要想击败他，就必须利用黄昏之镜打开光与影之世界的通道才行！





在沙漠处刑场最顶层的镜之间，林克和米迪娜终于找到了传说中的镜之间。但是此时黄昏之镜已经遭到了赞特的破坏，裂成了四块碎片，其中有三块失去了下落。就在米迪娜和林克都以为失去了最后希望的时候，古代贤者们的幻影出现在了他们的面前，而他们正是众神托付守护黄昏之镜的人！他们为米迪娜和林克说明了赞特所使用的独特魔力的来源。

原来，在很久以前的古代，有一个强大的盗贼想要借助邪恶的魔力占领圣地海拉尔。这个被称为魔盗贼的人叫作加农多洛夫。虽然加农多洛夫极为强大，众贤者还是趁其大意的时候将他捉住、带到处刑场来进行处决。在镜之间，贤者们用宝剑刺穿了加农多洛夫的身体。但是，他们却被加农多洛夫获得了众神所赐予的三角力量之力，成为了不死之身！迫于无奈的贤者们在危急关头启动了黄昏之镜，打开了联系光与影之世界的通道，把加农多洛夫放逐到了通道另一边的影之世界。虽然贤者们并不知道加农多洛夫现在究竟在哪里，但是他们却从赞特所使用的魔力中感应到，这种魔力正是加农多洛夫独有的力量。

他们告诉米迪娜和林克，虽然黄昏之镜遭到了破坏，但是并没有被彻底毁灭——只有被影之一族承认的王者才能够将其彻底毁灭。身为黄昏之镜守护者的他们很清楚镜子的碎片在什么地方——其一在雪山之巅，其二在森林之中，其三在天空之上。但是只留下了幻影的他们却无法亲自将碎片取回。所以，勇者林克的下一个目标自然就是按照贤者们的提示去寻找黄昏之镜的碎片，并将它们带回到镜之间来！

在卢索师傅和其他有志之士的帮助下，林克和米迪娜分别在雪山峰顶的雪山废墟、森之圣域的时之神殿和白云之上的天空都市中找到了全部三块镜之碎片。这当中，他们经历了无数艰难险阻。所幸的是，冒险的途中，林克无意中发现了曾经救过伊莉娅的老婆婆。在老婆婆的帮助下，林克依靠伊莉娅亲手制作的哨子唤回了伊莉娅的记忆。虽然两人没有太长时间来诉说久别重逢的感受，但是他们心中都在为此感到激动。尤其是林克，伊莉娅的康复让他更加没有了后顾之忧。他现在只有一个目的，就是早日击败支配着影之世界的赞特，让光之世界与影之世界同时恢复以前的样子！

王座之战

“有人说影之世界就是冥界……其实并不是这样！”米迪娜看着重新复原的黄昏之镜打开的光与影之通道，这么说道，“其实啊，就像这个世界的黄昏一样，我们的世界也是平静而且美丽的地方！我们的族人就在这样的黄昏光辉中生活，大家都有着清静的心和与世无争的样貌。但是，这一切都已经变了！都是因为那种邪恶的魔力的缘故……”

“这都是我们的错！”贤者们的幻影再度出现在米迪娜和林克的面前。他们向米迪娜弯腰致歉，说道：“这一切都是因为我们过于相信自己身为贤者的力量，想要控制那种邪恶力量而犯下的错误！无论如何都要请您原谅我们的浅薄！黄昏的公主啊！”

米迪娜低下了头去，哼道：“什么嘛，原来你们已经知道我的身分了啊……但是身为一族的统治者却放弃了臣民孤身逃走的我，是没有资格接受那个称号的！”。她抬起头，看着林克的眼睛说：“赞特闯进了我的宫殿，对我施加了诅咒，让我变成了现在这个样子！”她摸了摸自己头上戴着的面具说：“虽然我有一块影之结晶石，但是却根本无力打败赞特……所以我只好逃到了光之世界……在那里我看到你受到影之魔物的袭击后没有变成灵魂，却变成了野兽的样子！在我们一族的传说中，勇者是作为神兽出现的。所以，那个时候我打算利用你，只要拯救我自己的世界就好了……”米迪娜低语道：“那时的我根本不想管光之世界变成什么样子！但是，后来我看到你和塞尔达那样不顾自己安危想要拯救世界、拯救人民的样子，看到了科林、伊莉娅那样充满勇气和爱心的孩子……我的心情逐渐不一样了！现在的我，从心底里也想要把你们的光之世界解放出来！”

“只要打倒赞特，我身上的诅咒就可以解除了！那样我就能够把力量还给塞尔达了……”米迪娜对林克说道，“出发吧！林克！为了塞尔达，为了这个世界所有的人！让我们去打倒赞特！”林克笑着点了点头，别人或许不知道，但是他却是最能感受到米迪娜思想转变的那个人。对他来说，米迪娜是一个无法替代的伙伴！他很高兴和米迪娜一起为了拯救世界而战斗——虽然他对于米迪娜其实是影之一族的公主这件事还是很惊讶。

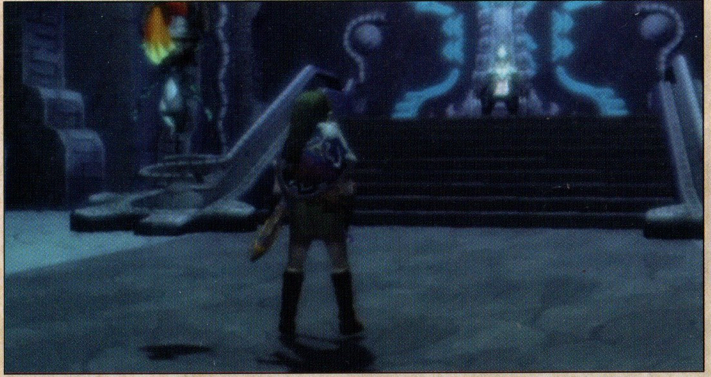
两人一起穿越了联系光与影的通道，来到了另一头的影之世界。林克手中的退魔剑在这个世界里威力再次得到提升——变为了光之剑！被赞特变成魔物的影之一族经由光之剑剑光的照射都恢复了原来的样貌。一路击败了很多赞特的幻影，林克和米迪娜终于在影之宫殿的王座之间找到了罪魁祸首的赞特。

“赞特！”米迪娜愤怒地盯着占据着王座的敌人，愤怒地斥责道：“你没有想到我们还能从你的手下活着逃出来吧！多亏了你，我和林克比以前更加强大了！你准备好了吗？”

赞特慢慢地站起身，一步一步地走向林克他们，同时嘴里开始絮絮地叨念：“长久以来，我们一族一直过着被光之世界虐待的生活……明明是擅长操纵魔力的民族，却像虫子一样被封闭在了这个什么都没有的世界里……”赞特带着的鸟形面具自动脱去了，露出了这个篡位者的真面目。那是一张消瘦而惨白的面孔，但是血红的双眼中却透露出无尽的贪婪和欲望，形成了一种很诡异的组合。赞特伸开双臂，仰天长叹道：“在这阴霾中生活的族人们，不知道从何时起再也没有了愤怒和憎恨的感情，退化成了毫无欲望的废物！这一切的一切，都是在什么努力都没有做过、对这个影之世界甘之如饴的愚蠢王家的责任！”

赞特仿佛忍无可忍般地拼命跺起脚，嘴里则发出歇斯底里的嘶吼声。他指着米迪娜大骂道：“长久以来，我强忍不满侍奉着你们这个腐败的王





家。那是因为我坚信，下一个被选为国王来统治一族的人，一定会是我！”说着，他猛地飞到了林克和米迪娜的面前。两人急忙摆出防御的架势，但是赞特却并没有发动攻击，反而绕到了他们的身后继续自己的故事：“但是！我却没有被大家承认，没有被选为一族之长！也没能得到只有族长才能拥有的魔力！”

他仰天叹道：“米迪娜啊！你知道我当时有多么愤怒、多么失望吗？”突然，他又变了一种语气，得意地怪笑起来：“就在我几乎沉沦与绝望和憎恶的时候，我遇到了伟大的神灵！那神灵赐予了我巨大的魔力，并帮助我登上了族长的宝座！而神灵自己的愿望只有一个，那就是将光与影合二为一，成为无尽的黑暗！”听到这里，林克和米迪娜已经完全弄清了加农多洛夫和赞特的阴谋了。而赞特的故事也就要在此终结了。这个篡位者为了他的“神灵”加农多洛夫向林克和米迪娜展开了猛烈的攻击。此时的林克沉睡的黄金三角力量已经完全觉醒了，又得到了光之剑这样的神兵，而米迪娜在接受了塞尔达的力量后也提升了自己的魔力。相反，赞特所使用的魔力毕竟只是加农多洛夫“借”给他的，在反复使用以后已经所剩无几了。双方还没有交手就已经可以预见到赞特的失败了！

随着光之剑的剑光一闪，赞特跌坐在了他日夜期盼的王座之上，完全丧失了战斗能力。之前被夺走的三块影之结晶石自动离开了他的身体，飞到了米迪娜的身边，并与她融为了一体。看着影之结晶石的离去，赞特不甘心却又地说道：“可、可恶！你这个反叛者……”“闭嘴！”米迪娜呵斥道，“让我来告诉你吧！你之所以没有被选为族长，就是因为你的那双眼睛！你瞳孔下隐藏着的欲望总有一天会令我们一族像祖先那样被力量所支配，先王就是担心这件事情的发生啊！”

听到这里，赞特怪笑起来。他很努力地想要从王座上站起身来，但是却总是在半道失去力气跌坐回去，仿佛他已经被束缚在了这座位上一般。他吃力地说道：“愚蠢的影之公主米迪娜啊！即使打败我，你身上所施加的诅咒也是不会解除的！因为对你所施加的诅咒用的是我伟大的神灵所赐予的力量……就算你获得了族长的魔力也无法变回你原来的样子！”“我的神灵现在已经再度降临到这个世界上了！”他兴奋地叫道，“只要我主加农多洛夫还活在这个世界上，不管你们杀死我多少次我都能活过来！吱吱吱……”

“……”米迪娜听到这番话，露出了愤怒的表情。突然，她一发力，脑后的发辫化作了三条巨大的长剑刺向了赞特。还没等赞特发出最后的惨叫声，发辫上的魔力就在赞特的体内爆发，把他炸成了无数的碎片。米迪娜此时却仿佛受到了很大的打击，脸上写满了震惊和不安，她自言自语道：“我只是用了我身体里仅存的那点魔力而已……为什么会这样！”突然，她想起了之前三块影之结晶石已经融入了自己的身体，惊觉道：“难、难道说，这就是古代的影之一族留下的力量？如此可怕的力量，如果被恶人所利用，那后果真是不堪设想……”

米迪娜调整了一下心情，转过头去对林克说道：“走吧！让我们去救塞尔达吧！赞特说加农多洛夫已经在光之世界复活了。那么之前我们看到的那个覆盖海拉尔王城的巨大结界毋庸置疑一定和加农多洛夫有关了！”林克点了点头，他也正是如此考虑的。米迪娜看着自己的双手，说道：“虽然我没能夺回自己原来的魔力，但是现在已经拥有我们一族自古相传的力量。这样的话我就能把塞尔达的力量换给她了……”“还给她？”林克不解地问道，“可是塞尔达公主不是已经消失了吗？”米迪娜解释道：“是的，她把自己的力量传给我了，所以自己的形体消失了。不过她的灵魂还存在于这个世界中，只要我能够把力量还给她，那么她又会重新变回以前的样子了！”得知这个事情后，林克也觉得非常高兴。但是他也很清楚，在他们的目的地，还有一个强大的敌人在等待着他们——那就是同样拥有黄金三角力量的加农多洛夫！

决战时刻



林克和米迪娜返回光之世界，来到了海拉尔王城脚下。这里依然被巨大的金字塔结界封闭着，丝毫不能前进。即使是林克手中的光之剑也不能伤到这个结界一星半点。正在林克感到无可奈何的时候，米迪娜拿出了影之结晶石。三块影之结晶石与米迪娜自己的面具融为了一体，竟然变成了一个巨大的头盔。想必米迪娜的面具与这些影之结晶石原本就是一体的，是影之一族的祖先所使用魔力的结晶，只有族长才能够操纵。当光之精灵封印他们的魔力时，这个结晶被分割成了4块，其中三块留在了光之世界，最后一块被带到了影之世界，那也就是米迪娜一直以来所戴的面具的真正面目。

在完整的影之结晶石强大魔力的作用下，米迪娜的身体发生了巨大的变化。她变化成了一个巨大的触手魔怪，爬到了结界上面。然后，她抽出了魔力凝聚而成的长矛，对准结界刺了下去。两种巨大的魔力在这里发生了碰撞。随着刺耳的破裂声，保卫着城堡的结界被米迪娜破除了。使用了过多力量的米迪娜又恢复成了普通的样子，不得不再度与林克的影子融合以恢复力量。多亏了她，林克终于可以踏进海拉尔城了。此时，卢索师傅他们也赶到了城堡。在众人的帮助下，林克摆脱了城堡中横行的魔物们，独自来到了城堡最高处的王座之间。

天空密布着乌云，完全看不到阳光。当林克和米迪娜走进王座之间的时候，完全只能依靠从门口和天窗那里照进来的微弱天光来观察房间里的景象。原本应该富丽堂皇的王座之间现在却变得破败不堪。地上杂乱地摆放着破碎的砖瓦和损毁的雕像。他们向房间最深处望去，那里是王座所在的位置。天窗透射进来光芒只能照亮王座上方损毁的三女神和三角力量的雕像。他们发现，塞尔达竟然被禁锢在这尊雕像上。虽然他们相隔很远，屋里的光线也不好，但他们还是可以确定这的确是塞尔达无疑。不过，塞尔达却一动也不动，仿佛睡着了一般。林克正想冲过去救下塞尔达，却被米迪娜拦了下来。因为此时米迪娜已经注意到了，在这个房间里除了她、林克和塞尔达外，还有另外一个人。那就是坐在王座之上的加农多洛夫！

加农多洛夫有着独特的黝黑皮肤，又身穿一套漆黑的铠甲，他坐在王位上动也不动，所以之前林克和米迪娜都没有注意到他的存在。然而，这个人却丝毫没有掩盖自己身上的霸气和杀气，因此警觉的米迪娜最终还是察觉到了他的存在。“欢迎来到我的城堡！”加农多洛夫不紧不慢地向林克和米迪娜招呼道。他的声音十分低沉，充满着威压感，即使他说的是很普通的话语似乎也能够让人感到压力。虽然林克和米迪娜都没有直接与加农多洛夫碰过面，但是他们一下子就能确认这个魔盗贼的身分。

加农多洛夫站起身来，他手上的宝剑和铠甲上的裂痕中发出了耀眼的白光，照亮了王座周围的空间。古代贤者们曾经说过，他们用一柄宝剑刺穿了加农多洛夫的身体，但是却因为对方获得了众神赐予的三角力量而没能够杀死他。所以，现在加农多洛夫铠甲上的裂痕就是当时被宝剑刺穿时留下的痕迹，而他手中的那柄宝剑就是当时用来处刑的道具！加农多洛夫身材十分高大，他笔直地站在王座，如同俯视般地看着林克和米迪娜逐渐靠近自己。

“你就是加农多洛夫啊！我可想‘死’你了！”米迪娜的话中充满了对加农多洛夫的愤怒。都是因为这个家伙，赞特才能够篡夺影之王的宝座，光与影的两个世界才会遭受到如此多的磨难。

“哼、哼哼哼……”加农多洛夫看着米迪娜，大笑起来，“只有那么丁点力量就想要反抗众神、最后却被放逐的可怜的一族啊！你们的苦闷已经成为了我血肉的粮食，你们的憎恶为我增添了力量，多亏了你们我才能够再次复活呢！”他在王座前踱起步来，一边走一边说：“你知道你们一族究竟欠缺些什么东西吗？是力量！”他转过头去，抬头望向王座上方雕像那里的塞尔达，肯定地说道：“是只有被众神选中的强者才能拥有的力量！”然后，他猛地再次转身面对林克和米迪娜，举起他的左手说道：“只有支配了这种力量的人才配做这个世界的王！”随着他的话音，加农多洛夫的手背上出现了黄金色的三角图案，那图案和塞尔达、林克所拥有的三角力量一模一样！

“别自鸣得意了！”米迪娜坚定地回应道，“如果你是那个被选中拥有绝对力量的人的话，那就让我来将他全部否定吧！”

加农多洛夫有点惊讶地打量着米迪娜，然后露出了兴奋的表情。他说：“影子和光明的羁绊吗……真有趣！既然你这么说的话，那就否定给我看看吧！否定这个你们称为友情的东西吧……”加农多洛夫高高地举起了手，指向了被困在雕像上的塞尔达。一些黑色的魔力从他手里放射出来，飞向了塞尔达。米迪娜发现加农多洛夫想要对塞尔达下手，立刻飞身挡在了塞尔达的面前。然而加农多洛夫却把自己整个变成了魔法能量，穿过了米迪娜、融入了塞尔达体内！

“塞尔达？”米迪娜连忙转身去察看塞尔达的情况，却发现塞尔达的脸色变得十分苍白，还浮现出了一些不祥的黑色记号。她立刻明白了，加农多洛夫把自己藏到了塞尔达的体内。如果米迪娜想要打败加农多洛夫，她就必须立刻杀死塞尔达。米迪娜抬起右手，理智告诉她现在正是打败加农多洛夫的最佳时机。然而，不愿意伤害朋友的情感却让她放下手。

就在米迪娜犹豫地一瞬间，塞尔达睁开了双眼。然而，此时她眼中透出的却不再是那祥和与平静的目光，而是和加农多洛夫一模一样的野心和欲望！米迪娜还来不及惊呼，就被塞尔达一拳击中，一直飞出了王座之间门外。此时的塞尔达已经完全被加农多洛夫附体了，连力量也已经和他同化了。林克刚想冲出去帮米迪娜，却发现王座之间已经被加农多洛夫的结界封闭起来了。

“现在轮到你了！小子！”塞尔达开始说话了，然而发出的声音却加农多洛夫那低沉的腔调，“你们这些敢于向光与影的统治者挑战的蠢货们！就用自己的身体来感受我无穷的神力吧！”塞尔达飞到了空中，开始施展法术。林克现在的心情非常紧张，一方面他很担心门外米迪娜的伤势，一方面他又不得不考虑该如何同这个被加农多洛夫附体的塞尔达进行战斗。他并不想伤害塞尔达的身体，但是躲在塞尔达身体里的加农多洛夫却不会因此放过他。因此，林克只能在房间里面四处游走，一边防御塞尔达的攻击一边寻找两全其美的作战方法。

“哼！只知道逃跑的小鬼！你以为这样就可以拯救世界吗？”塞尔达发动了数次攻击，却都被林克灵活地躲开了，不由得大声叫骂了起来。然后她停了下来，把剑举过头顶，宣布道：“既然你们这么崇尚光明，那就来尝尝光之力的恐怖吧！”说着，一个巨大的光球出现在了塞尔达的剑上。塞尔达把剑往下一挥，光球飞快地击向了林克。林克眼看着来不及避开，只得硬生生地举起光之剑来格挡光球。出乎他意料的是，光球打在光之剑上后却原路反弹了回去！原来光之剑上寄宿着的同样也是光之力，同等性质的力量相撞后并不会互相消灭，而是形成一种更大的反弹力。

加农多洛夫操纵塞尔达使出了光之力，他却没有料到这次攻击竟然会造成这样的结果。光球回击的速度极快，加农多洛夫还没来得及反应过来，那光球已经击中了塞尔达的身体。强大的光之力瞬间流遍了塞尔达的全身，而藏身于塞尔达体内的加农多洛夫也因此受到了重创。他一下放松了对塞尔达的控制，也无意识地解除了结界。米迪娜趁机冲进了屋内，将四块影之结晶石融合在了一起，变成了触手魔怪。她举手一把抓起了塞尔达，将塞







尔达以前传给她的力量传回了本人的体内。随着塞尔达力量的回复，加农多洛夫再也无法附身在塞尔达的身上了，只得匆忙离开了她的身体。

然而，战斗并没有就此结束。离开了塞尔达身体的加农多洛夫重新出现在了众人的面前，这次他变化成了一只巨大的魔兽。面对魔兽，自然要用神兽的力量来战斗！林克变成了野兽形态，在米迪娜的指挥下与魔兽加农展开了一场激烈的角斗。双方同样都是拥有三角力量的强者，虽然在绝对力量上林克比不上加农，但是他拥有永不退缩的勇气。他利用加农腹部当年被宝剑刺穿的伤痕对加农展开了猛烈的攻击。在林克几乎耗尽了所有力气的时候，魔兽加农终于倒在了地上，彻底失去了战斗的力量。

战斗结束了，塞尔达也终于恢复了意识。但是三人还没来得叙旧，加农多洛夫又阴魂不散地出现了。这一次，他变成了一个纯粹的魔力聚合体，身体如同火焰一般燃烧着。面对这样的加农多洛夫，光之力和光之剑都派不上用场了。而米迪娜心里很清楚，要对付魔力，就必须同样用魔力战斗才行！做好了最坏打算的米迪娜把塞尔达和林克传送出了海拉尔城，自己则用影之结晶石变成了触手魔怪，与火焰体的加农多洛夫展开了激战。

海拉尔平原上，塞尔达和林克显出了身影。他们遥望远方的海拉尔王城，只看到王城猛然崩塌，漫天的尘土和震耳欲聋的声音传遍了整个平原。就在他们担心米迪娜安危的时候，一个身影出现在了他们的面前。那竟然是加农多洛夫！他骑着一匹高头大马，举起了手中的一样东西向林克和塞尔达示威。而那东西正是米迪娜的面具！林克和塞尔达都十分震惊，因为这意味着米迪娜已经惨遭毒手了。加农多洛夫把面具扔在地上，策马向两人奔来，身后跟随着无数的幽灵骑士。

塞尔达召唤出了光之精灵，借助他们的力量制造了退魔的光之箭。这一次，身为海拉尔公主、黄金三角力量拥有者的她，要亲自上阵，与勇者林克一起大战魔王加农多洛夫。两人一同骑上了艾波娜，在大平原上与加农多洛夫展开了一场追逐战。塞尔达坐在林克身后，挽弓搭箭，将三支光之箭全部射入了加农多洛夫的体内。光之箭封印了加农多洛夫的动作，使得他从战马上跌了下来。而最后的最后，就是林克和魔王加农的对决了！

林克拥有七大剑术奥义，而加农多洛夫则拥有蛮横无比的力量。这是技与力的对决！在最后一刻，众神抛弃了加农多洛夫，收回了曾经赐予他的三角力量。林克抓住空隙将光之剑刺入了加农的旧伤，给了他致命的一击。“不要以为一切就这样结束了……”加农多洛夫说出了最后的遗言，“把这当作光与暗血染历史的开端吧！”乌云散去，黄昏的光芒照遍了海拉尔的大地。一代枭雄加农多洛夫，战死！

暮色神话

加农多洛夫的死象征着海拉尔再度迎来了和平。受到加农和赞特魔力影响而出现的怪物们全部消失了，百姓们再也不会受到魔物的袭击了。然而，林克和塞尔达却高兴不起来。因为他们的战友，米迪娜在不久前刚刚为了救他们而牺牲了自己。

就在这时，光之精灵聚集到了两人的身旁。在耀眼的光芒中，一位身着黑袍的少女出现在了林克和塞尔达的面前。林克从来没有看过这位少女，但是却不由自主地对她产生了一种亲切感。少女与林克对视了一会儿，突然开口说道：“怎么了？说话啊！难道是因为我太美了连话都不会说了！”“米迪娜！”听到少女的声音后，林克终于认出了对方。一直以来林克都把把米迪娜小怪物的形象当作了识别她的标记，但这才是解除了诅咒后影之公主米迪娜真正的姿态！

虽然林克很高兴米迪娜并没有遭到毒手，但是他还是不得不马上面对分别的场景。赞特和加农多洛夫的死不仅让光之世界恢复了和平，也为影之世界斩去了混乱的根源。然而，即使恢复了和平，两个世界还需要进行战乱后的重建。身为影之世界的统治者，米迪娜不能永远地停留在光之世界里，她必须返回自己的国度。

在沙漠处刑场的镜之间，米迪娜在向林克和塞尔达作最后的告别。

“那么，现在就让我们说再见吧……”米迪娜说道。恢复了原本容貌的她少了一分张狂和焦躁，多了几分威严和稳重。她看着夕阳感叹道：“不管怎么说，光与影总是无法交汇在一起的……不过，请你们不要忘记，在这世上，还存在着另外一个世界！”

塞尔达说道：“光与影的世界，一个都不能少。众神之所以在这世上留下了能够沟通两者的黄昏之镜，一定是为了让我们能够相遇在一起！我是这么想的！”

米迪娜看着塞尔达，笑了笑：“塞尔达，你真是一个心地善良的人呢！海拉尔的人民如果都能有你这样的想法，也许今后会变得更好呢！”她又望向了林克，说道：“你也是，勇者林克！你的勇气把希望带给了海拉尔，也带给了我！谢谢！”

说完，米迪娜启动了黄昏之镜。她看着林克，回想起了冒险的日子，一滴热泪忍不住流了下来。她对着林克说道：“塞尔达公主刚才说过，只要有黄昏之镜，我们还是能够再会的……那么，后会有期了！林克……”米迪娜抬起了手，把那滴眼泪洒了出去。眼泪溅到了黄昏之镜上，把镜子震出了很多裂痕。

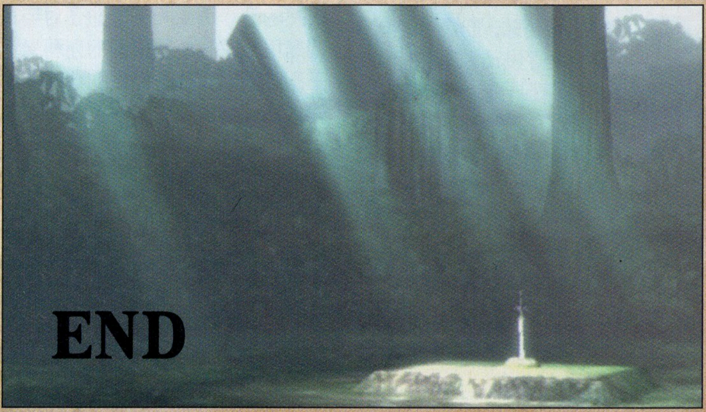
“米迪娜！”塞尔达和林克同时发出了惊呼。但是他们根本无法阻止这一切，因为只有影之一族的族长才能够彻底毁灭众神遗留下来的黄昏之镜！

这时候，连接两个世界的通道已经完全打开了。而米迪娜则早就站在了通道的入口处。她强忍着心中的悲伤，对林克做出了一个最美丽的笑容。笑容定格了下来，米迪娜穿越了世界通道。而随后，黄昏之镜则裂成了无数的粉末，随风飘散到了远方……

从此，光之世界和影之世界永远分隔了开来。

但是，化身成神兽的绿衣勇者和黄昏公主的故事却在海拉尔大陆上不断地流传着。

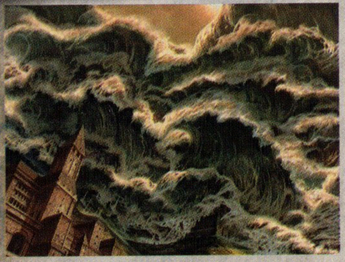
很多年以后，人们依然记得那个不朽的暮色神话。



文 火花天龙剑 桂木弥生 美编 NINA



火焰之纹章 晓之女神剧情小说



战争，独立，革命，解放，奴役，混沌，秩序……不论在哪个时代这些东西就如同影子一样伴随着人类。

虽然在千年前大洪水的清洗下，整个世界只剩下了女神祝福的大陆——特利乌斯。在那里生存着的两大种族，贝奥克和拉格兹，自受到女神加护的“三雄”击倒了发动大洪水的邪神后已过去了六百五十年，但在这六百五十年里，两个大种族却不间断地发生激战，特利乌斯的历史从此充满了混乱和血腥。经过不断地战争、分裂、和平、统一，现在的特利乌斯大陆上存在着七个不同的国家。虽然在近些年里七个国家之间保持着一种微妙的平衡，但所有人都知道，战争随时都还会因为两个种族之间的矛盾以及利益与阶级上的根本矛盾而再次开始。

特利乌斯645年，大陆东北方的小国迪恩惊动了整个大陆。近一百年来，虽然偶有小战事，但却没有一场大规模的战乱。平时不起眼的小国迪恩此时却点燃了一把后来席卷了半个大陆的战火。而点燃这把火的就是该国的国王，以前大陆上著名的猛将——阿修纳德。迪恩王国虽然是一个处在北方苦寒之地的小国，但自从阿修纳德即位便开始向着军事王国的方向发展。在阿修纳德唯才是举以及铁腕的统治下，迪恩王国的军事实力已成为了大陆上不可小视的一股力量。认为时机成熟的阿修纳德终于发动了对与其同是贝格尼奥帝国属国的克利米亚王国的侵略。战争爆发的初期，没有人把这场战争看得很严重，在很



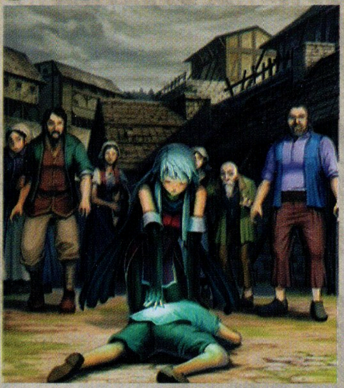
多人眼里这已是再平常不过的了，因为在历史上迪恩和克利米亚曾爆发过两次大战，最后都是因为相持不下而罢兵休和，所以所有的人都认为这场战争的结果还是会如此。

但阿修纳德过人的武勇以及迪恩今日的国力彻底打破了这历史惯例，仅短短几日，迪恩军就势如破竹一般地攻破了克利米亚的王都，其国王也惨死在乱军之中。自此被人称为“迪恩之乱”的战争开始了。

或许是命运的安排，克利米亚的王族竟然还有人存活了下来，那就是一直被隐藏起来的公主艾琳西亚。艾琳西亚公主在古雷尔佣兵团的保护下，将要前往与克利米亚同盟的拉格兹国家卡利亚寻求帮助。但在这途中，古雷尔团长却死在了迪恩王国四骏之首的漆黑骑士的剑下。古雷尔佣兵团虽然人心涣散，但最终团长的长子艾克肩负起了护送艾琳西亚的任务。从克利米亚到卡利亚，再由水路前往大陆上最有实力的大国——贝格尼奥帝国。艾克一行人历经了磨难，艾琳西亚终于在贝格尼奥帝国寻得到了最有力的帮助。帝国正式插手，与迪恩王国开战。在帝国强大的军势面前，迪恩王国变得不堪一击，其王都内瓦萨很快便被艾克率兵攻陷。接下来就是打倒还留在克利米亚的阿修纳德便可以结束“迪恩之乱”了。在拉格兹各国的帮助下艾克击倒了漆黑骑士和阿修纳德。战争结束，艾琳西亚成为了克利米亚新的女王，迪恩王国被贝格尼奥帝国接管。但这只是一个开始，一个更大战乱的开始，一个对世界的制裁的开始。



第一部 晓之巫女



迪恩之乱后三年，大陆表面上是一片和平的景象，克利米亚开始复兴，迪恩也暂时由贝格尼奥帝国管理，拉格兹与贝奥克的关系也得到了一定程度的缓和。可是这种表面上的和平在被帝国统治了三年的迪恩终于快接近临界点了。三年内，帝国贵族对这个战败国用尽了一切压榨的手段，这对于本来就因为战争而生活紧张的百姓们更是雪上加霜。压迫和反抗是并存的，就算算是星星之火，也是会燎原的。

帝国驻迪恩总领将军——杰鲁特，他在帝国时就是帝国元老院议员奴米塔的心腹，是一个有能力但却有着强烈贵族情结的军人，对于被派到迪恩这种“乡下”，他十分的不满，并将这种怨气发泄在了当地的百姓身上。也正是他在任时期，迪恩境内出现了专门与帝国对抗的游击组织——晓之团。晓之团的活跃不仅给迪恩人民带来了希望，也给了那些企图在迪恩榨取民脂民膏的帝国贵族一个深重的打击。因此受到双方面压力的杰鲁特开始在全迪恩境内追捕晓之团。当然他首先要打击的就是晓之团的核心人物，迪恩人民心中的女神，晓之巫女——米卡亚。

米卡亚以其神奇的能力和善良的心在迪恩民众中有着很高的威望。尽管杰鲁特几次三番的派兵对其进行抓捕，但在弟弟萨扎和民众的帮助下，米卡亚成功躲过了帝国兵的追捕，并很快和晓之团的成员们汇合，脱离了一直活动着的迪恩王都内瓦萨。刚刚摆脱了追击的米卡亚等人接受了修女罗拉的请求与其一起前往当地的领主馆夺回被领主强行征去的给司祭治病的药。打倒了领主宅地里的帝国兵，米卡亚和罗拉却落入了杰鲁特的手里，两人被送往库拉布监狱收押了起来。不幸中的万幸，米卡亚在牢里和旅行的商人拉拉贝尔一行人相识了，在晓之团众人的帮助下，米卡亚被救了出来，而同时被救的旅行商人们也决定协助晓之团一起对抗帝国。虽然自己也曾游历过许多地方，但米卡亚还是很好奇地向这几位寻问了三年前迪恩和克利米亚战争时的情况。

“的确，三年前我们曾协助过艾克将军收复了克利米亚，可是当年克利米亚被迪恩占领的地区可不像现在的迪恩这样。阿修纳德王虽然好战，但他是十分注重资源保护的，我们所见到的，在一些迪恩占领区，阿修纳德王都下令尽可能的减少人员和资产的无谓损失，所以当时的克利米亚比今日的迪恩的情况要好得多，可以说克利米亚能在三年内复兴起来，多多少少也是因为阿修纳德王的‘德政’啊。”从遍游世界，不属于任何一个国家的旅行商人的口中听到了这一番话，米卡亚再次陷入了沉思，她越来越感觉到，现在迪恩如果再由帝国贵族这样胡作非为下去，那这个国家和这个国家的人民是不会再有未来了。

阿修纳德王的遗子出现在迪恩，并且组织了有规模的军队准备解放祖国。听到这一消息的米卡亚立刻带着同伴们向传闻中王子所在的死之沙漠赶去。因为有幸碰到了隐居在沙漠里的狼族女王妮凯和鹭族王子拉菲尔，在他们的帮助下，米卡亚成功的由妮凯女王的侧近奥鲁克带领着走出了死之沙漠，并找到了他们要寻找的“希望”。阿修纳德王的儿子，迪恩王族惟一的血脉，大约二十岁出头的王子贝利亚斯，虽然在他身边有着当年迪恩王国四俊之一塔乌罗尼奥将军以及三年前曾跟随英雄艾克一起打倒阿修纳德王的萨扎的同伴，但贝利亚斯王子却是一个十分软弱且没有主见的人，他的一切行动都听从跟随着他的神秘军师伊苏卡和十分溺爱他的母亲——阿姆利塔皇太后。

尽管如此，米卡亚还是决定留下来和王子一起复兴迪恩，而得知了米卡亚就是那个“晓之巫女”后，军师伊苏卡更是积极地鼓动王子对米卡亚委以重任。虽然对于这个行为古怪的军





师伊苏卡有所顾虑，但考虑到眼下只有这条路可以复兴迪恩，解救百姓，米卡亚只得答应了贝利亚斯的请求，成为了解放军的副统帅。

凭借着米卡亚特别的预知能力以及她本人的军事天赋，解放军在“丢林战役”中取得了完全的胜利。迪恩解放军的威名自此传遍了迪恩境内。而此后奇袭乌姆诺收容所以及西布沼泽一战更是使米卡亚成为了解放军的精神支柱。在这一连串的战斗中萨扎也和许多三年前一同战斗的多邦克以及木华黎，碧萨汇合，就连强大的妮凯女王和拉菲尔王子也加入到了战斗的队伍中。可正当解放军势头正劲之时，却出现了一件意外的事，兽牙族的木华黎在军营中狂暴了起来，多亏拉菲尔及时赶到才用“再生”的咒歌，将其安定下来。

经过寻问，这才知道原来在木华黎的食物中下了药使其险些成为“半成兽”的就是军师伊苏卡，而他是三年前迪恩军的研究员，负责开发的就是这种改造拉格兹，使其可以永远化身战斗的“半成兽”。

深知这种制造“半成兽”是惨无人道的多邦克和萨扎十分愤怒，但毕竟眼前大局为重，两人还是放过了伊苏卡，贝利亚斯也责令伊苏卡不再使用这种药。不过，多邦克还是十分放心不下这个古怪的军师，并且觉得这人背后还有些奇怪的事。

纸始终包不住火，解放军连战连胜的消息很快就传到了贝格尼奥帝国的帝都杰尼，一些贵族在迪恩谋取暴利，压榨当地百姓和迪恩解放军顺利收复迪恩各地的事情也已被宰相塞菲兰和皇帝萨娜基得知。虽然年幼，但皇帝萨娜基却是一个难得的明君，她立即下令派出特使让在迪恩当地的帝国军解除武装，等待帝国调查团的前往。此时最心急的人就是在迪恩有着直接利益的奴米塔，他害怕自己的恶行被揭穿，便向帝国元老院副议长鲁刚求助。老谋深算的鲁刚不愧是政场老手，他立刻就让奴米塔直接地将杰



鲁特等人全部抛弃做为弃子，自己好明哲保身。奴米塔的失利对鲁刚来说不算什么，但最让其气愤的就是，皇帝萨娜基慢慢开始脱离他的掌控，意识到自己政治地位危机的他，立刻就想到了一个新的可以利用的棋子。

对，就是北方那个……

迪恩解放军得知了这一消息后，全军上下都欢呼战斗的胜利，祖国的胜利，并于当晚举行了庆功宴。不习惯这种场合的米卡亚则一个人来到附近的小树林静静地缓解一下近些日子里战斗的疲劳。树欲静而风不止，不愿就此罢手的杰鲁特打算趁着这一机会夜袭解放军，杀死一直和他作对的米卡亚。

“杰鲁特将军？你怎么会在这里……”

看到米卡亚惊讶的面孔，杰鲁特十分得意。“哼，你还记得我啊，看起来多少成长了一些，原来可是就算摆出要打的样子也是满身破绽呢。多亏你啦，我现在要死了，可是，我就是要带你上路，所以就来迎接你喽！”

面对杰鲁特的威胁，米卡亚并没有害怕：“就算你杀了我……也不会有什么改变呢？只要王子还在，迪恩就会再次作为一个王国而复活。”

“哈哈……你说王子！原来还有个王子啊。那种不成气候的东西当了王又能怎样？反正他最多也就是弄到国家民不聊生吧。”

面对杰鲁特对王子的侮辱，米卡





亚大怒起来："不要侮辱王子！你又知道些什么！"

"我当然知道。那家伙就是自己发不了光的一块小石子而已。吸引民众的光辉，支配民众的宝石……就在这里！"

"………"

"人民需要的不是王子，而是你！'晓之巫女'，所以我要夺走你，我要夺走迪恩这个国家的希望之光。"说着，杰鲁特举起了手中的枪。

米卡亚自然也不示弱，拿起了手中的魔法书，准备应战。"你办不到，希望是不会消失的，不管你想怎么扑灭它，希望之光都会留在人们的心中。夺回自己的国家的信念会留下来的，就算我会死在这里，这信念也不会跟着消失！"

"那就让我试试看吧，看看你我到底谁是对的呢……反正大家都是一死，我们就在那边的世界等着看结果吧！"

面对杰鲁特的长枪，当米卡亚感到生命就要终结之时，一个魔法阵出现在她的面前，从其中走出来一个穿着黑色战甲，手持大剑，充满着压迫感的战士。

"你！你是！"杰鲁特大惊失色。

"我是以前，迪恩王国军——四俊之首，漆黑骑士之名，你应该听过吧，那就赶快退下吧。"虽然看不见漆黑骑士的脸，但透过那一层漆黑的战甲，杰鲁特还是感觉到了眼前这个男人的可怕。

"混蛋！那个漆黑骑士不是三年前死了吗？怎么会在这？哼哼哼……如果是正品的话，那我倒也想试试！"愚蠢，正如漆黑骑士所说的一样，杰鲁特的几百人在瞬间内就葬送在了这个男人手里。当漆黑骑士要结束杰鲁特生命之时，他的副官阿鲁达却赶上来替他承受了这一击，这对于杰鲁特来说恐怕是比死还要难受的，因为他从来没正眼瞧过的副官却在此时救了他一命。考虑到死者的心情，米卡亚放走了杰鲁特。而面对萨扎等人的疑问，刚刚决定加入解放军的漆黑骑士只回答了一句话："三年前的战斗中，虽然我败给了那个男人，但却并没有死。"

"反正等到帝国调查团来也是死路一条，与其如此……"抱着这种想法的杰鲁特杀死了帝国的特使，并纵容手下开始破坏迪恩的王都内瓦萨。"与其如此！不如大干一场！杀！给我杀！"

此时在解放军内部，对于是否出兵内瓦萨产生了分歧，军师伊苏卡不赞成出兵内瓦萨，因为这样会给帝国留下口实，也会消耗军队的战力，且当帝国调查团来到后，杰鲁特自然会不攻自破。但是，米卡亚为首的众将们可看不下去家乡的人们在那被敌人蹂躏。两派的意见争执不下，一切的决定权就落到了身为领导者的贝利亚斯身上。出乎伊苏卡的意料，这次贝利亚斯没有再听他的，而是坚持出兵，并且第一次以领导者的身分对将士们下达了命令："亲爱的解放军的各位，经历了三年的苦难，现在我们终于又回到了我们的首都！现在如果我们什么都不做地等待帝国调查团的到来，或许我们可以很顺利的复国。只是！这样真的好吗？那些驻守军们到现在还在抵抗，正在蹂躏我们的内瓦萨，正在残害我们的同胞！假如我们此时出兵，或许很难再和帝国修好，而我们复兴迪恩的愿望也将会很难实现。但是！但是！我不能对这种暴行熟视无睹！我希望！哪怕是一个人，哪怕是一个，我们也要救出我们的父母兄弟姐妹。请各位，帮助我……请各位借给我你们的力量吧！"

王子第一次激昂的演说获得了所有将士的支持，大家士气充足高呼"迪恩万岁，王子万岁。"也就是这一举动使贝利亚斯看到了将士们的支持。米卡亚眼里看到了这一切的整个过程，在最开始，王子的发言不被士兵们关注时，她想起了那天在深林里杰鲁特对她说的那番话，当时的她十分矛盾，想要冲上去替王子进行演讲，但同时也害怕那样做。可是当她看见一支黑色的巨腕拦在她的面前，巨腕的主人持剑立于王子身后以及之后王子豪气的演说时，她又再次充满了信心，也相信王子并非杰鲁特所说的"石头"，而是一位真正能引导迪恩的君王。

收复内瓦萨的战斗异常激烈，不仅米卡亚等人拼死作战，就连那些残余的帝国军也一个一个近乎于疯狂，作为那些贵族弃子的他们，此时的心里只有无尽的绝望和疯狂。

"杰鲁特将军，胜负已分，你所说的微不足道的，迪恩的……大家的意志，如今打败你了。"米卡亚一记魔法打倒了眼前的敌兵，冲到了杰鲁特的面前。

"真的是这样吗……我记得跟你说过吧，只要你死了，解放军就完了，对我而言现在可是千载难逢的好机会啊……只要一击，胜负就在我手上逆转了……"接近疯狂的杰鲁特现在也不忘要在最后和自己的宿敌米卡亚同归于尽。但是一切都结束了，杰鲁特已不是成长起来的米卡亚的对手了，在光魔法的照射下，这个近乎疯狂的男人倒下了。

"我……我才不会道歉……我才不后悔……我做了我想做的事情……巫女啊，是你们赢了。打倒了我，你们想必很满足吧？尽管欢天喜地去……可是我告诉你……你也……总有一天会……"

看着满目疮痍的内瓦萨，看着投降了的帝国兵，看着保护了家人的迪恩战士们，米卡亚高声大喊："我们…我们用自己的力量夺回了祖国！"这声音传遍了迪恩，传进了每一个迪恩百姓的心中。

内瓦萨解放了，在万民的欢呼声中贝利亚斯登基为新的迪恩王，米卡亚也被赐于爵位，并封为"魔道将"统领迪恩王国军。战斗结束了，虽然很不舍得，但那些并非迪恩人的同伴是该离开的。

多邦克三人组带着女王妮凯和拉菲尔王子前往卡利亚，至于奥鲁克，女王则让他留下来保护米卡亚。米卡亚站在城外摘下手套，抚摸着自己手背上那道被诅咒的刻印，若有所思地看着同伴们离开的身影和那缓缓落下的夕阳。



第二部　所谓的国家，所谓的王



自从"迪恩之乱"已有三年了，克利米亚王国在善良的新女王艾琳西亚的带领下慢慢地恢复了以前的繁荣。虽然经历了三年前的战争，性格软弱的艾琳西亚在此时还是受到了国内贵族们的"围攻"。面对着贵族们提出的"拒绝对迪恩索要战争赔款是愚蠢的行为"，"向新的迪恩王送去贺礼是示弱行为。"等言论，露基诺和肖夫雷这对女王亲信的姐弟却一时不知如何做答了。

"不管怎么说，请女王陛下自重，您可是要保护克利米亚王家的传统才行……"

"若是先王未曾仙逝，又或王弟列宁卿还在的话……如今……"

"女王陛下，关于今后您打算如何定夺？"

"女王陛下！"

绝对权力就是如此，当其无法制约时，会出现独裁者，暴君。但如果权力同时受到多方面的制约，也就会出现朝内政见不一，内政混乱，大臣揽政的情况，特别是当一个君主并不强势，这将会带来无可估量的灾难。

如果说前者是迪恩一直以来奉行的君主完全专政，那后者就是克利米亚以及贝格尼奥政体的一种表现。君

主不再拥有绝对的权力，同时还有地方贵族参与辅政，虽然表面上看起来略有些民主的意味，但实际中这些贵族们不断地世袭往替，却是造成政治腐败的原因。

当然，这一切克利米亚的新任女王艾琳西亚是不会明白的，毕竟从小不在王宫长大，对于政场，她可以说是完全不了解，所以此时她正在忙里偷闲地和原帝国圣天马骑士团的玛夏一起在天空上翱翔呢。

白鹭是鹭族的王族，但自从二十三年前塞利诺斯的大屠杀后，鹭族近乎全灭，剩下的也只有三王子琉西昂和小公主莉阿尼，现今他们两人暂住在卡利亚。今天，在克利米亚的上空飘下了一片片洁白的羽毛，知道原由的人都会明白，那是鹭族的王子或公主来克利米亚了。为了能出来看看这个新世界，这次小公主莉阿尼充当了一次卡利亚的信使，他在鸦族的长老尼阿鲁奇的陪同下，一边参观着这个贝奥克国家，一边向克利米亚的王宫赶去。可是在这途中，他们竟然在空中和一些非法入境的帝国圣龙骑士团的不法之徒遭遇了。当年，塞利诺斯王国还没有亡国之时，一些帝国贵族就专门喜好抓一些美丽的鹭族人来做为自己的宠物，特别是白鹭王族，更是那些贵族们做梦也想得到的。这次正好给那些想巴结上司的圣龙骑士团的败类碰见了，莉阿尼的身边顿时充满了危机，好在艾琳西亚等人及时赶到，这才赶跑了那些不法之徒。

看来莉阿尼此行的目的是落空了，因为她此次来主要是奉了卡利亚王的命令来寻找三年前解放了克利米亚的英雄艾克。虽然三年前艾克在克利米亚成为了英雄也成了国内的重要人物，但他最终还是看不惯那些贵族们的嘴脸习惯不了这种生活，而离开了王宫带着同伴继续做佣兵，现在他已不在克利米亚，出外完成委托去了。尽管如此，对一切很好奇的莉阿尼还是决定随着艾琳西娅前往王宫住些日子，在这段时间内艾琳西亚也和她成为了好朋友，果然正如人们所说的那样，和白鹭族的人在一起会感受到心灵上的温暖，很快艾琳西亚就用开了之前一直在心头挥之不去的阴影，准备投入百分之一百二十的精力来复兴祖国。

"女王太年轻了"、"女王无能"、





"女王没有气节"、"女王和她的那些狗才是国家不能前进的根本原因"。

和平的日子并没过多久，混乱的种子就已萌发，克利米亚各地都开始散布着这种言论，一传十，十传百。特别是那些血气方刚的年轻人，听了这些话后更加重了他们对政府"不作为"的不满，就此，一场假借"革命"之名的叛乱开始了。

从匆忙赶到王宫的原克利米亚军战士查普和内法雷的口中，艾琳西亚得知了菲利雷公爵鲁德贝克在领内私自扩充部队，并煽动民心的事情。菲利雷公爵鲁德贝克，是克利米亚的大贵族，家族势力强大，并且有着一定的民众支持，最重要的是这一族还算是克利米亚王族的远亲，如果没有充足证据的话，是根本无法派兵征讨的，因此艾琳西亚的护卫露基诺便决定和同伴们一起前往菲利雷领查出鲁德贝克公爵谋反的证据。

露基诺一行人赶到了菲利雷，晚上在领主馆的地下山洞里他们发现了其用来煽动民心的榜文，尽管最后还是打草惊蛇，但露基诺还是杀退了守卫后，成功地护送证据回到了王宫。不过鲁德贝克公爵自己对于此事倒是不以为然，因为起兵已是箭在弦上之事了，早一些晚一些也没有区别了。鲁德贝克公爵谋反的证据确凿，可善良的女王却希望通过谈话的方式来和他进行交涉，尽可能地避免民众们受战乱之苦。只是还没等女王派出特使，鲁德贝克就已在领地宣布起兵，并扬言要求女王立即退位。无奈之下，女王只得派肖夫雷将军率领克利米亚骑士团赶往菲利雷领平乱，露基诺则组织力量尽快平定各地被煽动的民众暴动。

面对着总数有三千的反乱军，女王只能低声地问自己已过世的父王和叔父，自己这样的行为，真的好吗？

三千人马，面对着肖夫雷带着的克利米亚骑士团，鲁德贝克虽自知实力上比较，自己是没有胜算，但还是十分的自信地安排了战术。那就是用煽动起来的年轻人组成临时军队来尽可能的守住菲利雷领，自己则率精兵突袭王都。

果然不出鲁德贝克的所料，肖夫雷的大军并没有费多大的力就攻占了菲利雷领。看着战斗如此轻松，他意识到了战况的确有如此之前他和露基诺分析的最坏情况一样。那就是这座空城只是一枚弃子，公爵的大军已杀到了克利米亚王宫。事态刻不容缓，肖夫雷立刻下令放狼烟通知基诺，并下令将士迅速安定好降兵，然后轻装率精锐走泥泞的小路回救。此时在王宫，看到远处升起的狼烟，露基诺知道事情有变，便及早地将女王安排在了王都山上的阿鲁比要塞。

"巴尔先生，我现在要去联系一下在阿鲁比要塞的联络员，但是我恐怕……如果我两个小时没有回来，那您就快些赶往阿鲁比要塞通知女王，王城陷落，并做好防备等待肖夫雷的援军。"露基诺走出王宫前是这样交待的。可当露基诺赶到了与联络员接头的小屋时，却发现联络员已被杀死，等待在此的是鲁德贝克和他的手下。

"是你……"

"是呀，就是鄙人，被您狠心利用的痴心追求者。"一个略有些磁性的男声在这间昏暗的小屋里传出来。显然此时的露基诺十分的吃惊："菲利雷公……你怎么会知道这里……"

"您的一举一动，鄙人可是了如指掌哦，我的小美人露基诺阁下。您知道宫廷里鄙人的耳目众多，所以…您就用了这城外的地方当联络场所对吧，鄙人可是很早以前就知道了哦。"随着鲁德贝克的眼神，他的手下上前很快解除了露基诺的武装并将她抓了起来。

"您真的是位非常吸引人的女性，鄙人实在是不得不觉得，您呆在那位愚钝的女王身边，简直是一种浪费。"露基诺面对着他的挑衅，将眼睛闭起。"露基诺阁下…您现在脑子里一定全是想把鄙人撕成碎片的冲动吧，您有什么想问的，现在鄙人什么都愿意告诉您哦。只要是您想问的，比如说问鄙人，从联络员口中逼出了多少线索啊？还有等着您的……将是怎样的命运啊之类的？"

"你想把我怎样，我无所谓。"露基诺没有正眼看鲁德贝克。

"那么，鄙人就告诉您现在手里得到的线索吧，您感觉到了鄙人想要攻打王都的危险性把女王秘密地转移





到了别的地方，而那地方就是……"

对，鲁德贝克已知道了女王的所在地，那就是阿鲁比要塞，而且此时他的大军已开向那里，准备在骑士团回救之前用压倒性的兵力一举将其拿下。至于露基诺，鲁德贝克并没有想杀她，对他来说露基诺不仅是个自己中意的异性，更是他对付女王以及肖夫雷骑士团的一张底牌。一道剑光在昏暗的屋子里闪过，不见血光只见一束秀丽的青丝飘然而下……

两小时后，得到了龙骑将巴尔的通知，艾琳西亚知道了王都那边的情况，当她接过巴尔手中的那一束秀丽的青丝时，她的眼睛里已充满了泪光。这告诉了她，露基诺可能被敌人抓住了，可能被敌人伤到了，甚至是被敌人……一想到这艾琳西亚就要放声哭出来。

"恐怕对方故意留下这个……就是想告诉我们她在自己手里吧。那样的话，就还有救她的希望，因此你要认真想好你应该怎么对应。"不愧是老道的战士，巴尔一眼就看穿了女王的心理，就在她的心境将要崩溃时开口了。

听了巴尔的话，艾琳西亚多少也冷静了下来，想起来了自己是露基诺姐妹的同时还是这个克利米亚王国的女王，自己的身后还有众多的将士和百姓，为了他们，此时是不可以退缩的。

"露基诺……求你…求你……千万不要出事啊……"

阿鲁比要塞只是个弹丸之城，艾琳西亚侧的兵力以及这个要塞的坚固度都是不可以依靠的。现今的对策只



有死守，死守到肖夫雷的大军杀到才能前后夹击打倒叛军。尽管知道对手势弱，但鲁德贝克也没有轻敌，他也知道如果久攻不下，等骑士团大军杀到，一切可就是瞬间扭转了，所以在他在作战开始时就下达了死攻的命令，不惜一切一定要攻落阿比鲁要塞。

这是一场苦战，作战的双方都拼尽了自己的全力，毕竟女王军势单力薄，终于城墙倒了，要塞的一大缺口被打开了。得意的鲁德贝克立刻下令对着缺口发动猛攻，企图以“云耀”之速瞬间取得胜利，可谁知此时，在要塞的东北方，一名蓝甲骑将突然杀出，刹那间打乱了叛军的进攻梯队，紧随其后的几名同样身手不凡的骑士杀出，使叛军大乱。尽管人数不多，但肖夫雷的精英部队还是抄小路及时赶到了，因为他们的到来，叛军攻城的势头瞬间减弱了很多。正当鲁德贝克对此恨得咬牙切齿之时，从小路里骑士团的人马不断杀出。这时大部队已杀到，配合大部队的行动，肖夫雷单挑冲入敌阵将还没来及反应的鲁德贝克活活生擒。

成了阶下囚的他还是十分嚣张，根本不把战败当回事，他知道自己手上还有一张王牌，可以牢牢拴死艾琳西亚的王牌。

阿鲁比要塞外，反乱军高高地吊起了一位短发并且样貌秀丽的女性，她不是别人，就是和女王情同姐妹的剑豪露基诺。

“生性软弱的你不可能放着露基诺不顾的，有你这样的国王，那这个国家就不会有明天的。作为一国之君，只靠着仁慈是无法统治得了民众的！在必要之时就一定要冷血，就一定要抛弃一切其他情感，这样才保护得了国家和人民。然而这些，我的女王啊，你做得到吗？快些放了我，然后让位于我吧。如果说我用武力夺取了王位，其他国家肯定会干涉，但如果是女王亲自传位于我呢？哈哈哈！”站在城墙上，艾琳西亚的耳边又响了鲁德贝克的话，看着被绑在绞刑架上的露基诺，她心里正承受着无比的痛楚……时间在一分一秒的过去，虽然平静但这个时候的紧张感却似毫不亚于战斗之时。

城底下的叛军有些不耐烦了：“快大哭大叫啊！求我们饶命啊！招人厌的女人。”边说着他们边将露基诺吊得越来越高，这时四周也慢慢出现了被叛军煽动着前来围观的民众。

叛军的叫喊，民众的谩骂，将士们无奈的眼神，这一切都使艾琳西亚的心灵受着无比的煎熬。一边是国家大义，一边是自己的姐妹亲情……一个国家，一个王，所谓的国家，所谓的王……

“露基诺会理解的……”艾琳西亚睁开了含着泪花的眼，大声地对着反乱军喊：“我是克利米亚的女王，对于一切敢于作乱犯上的贼子都不会姑息的！如果还想活命的话，就赶快放下武器投降！否则的话，王宫骑士团就会全军出动歼灭尔等！”

女王的举动让反乱军们恼羞成怒，正在他们要行刑时，一支好似流星般的箭射断了绞绳，随后而来的就是如雨一般的箭，一支支准确无误地射中叛军。同一时刻只见一个紫发手持大剑的男人从人群冲出，抱起来将要摔落在地的露基诺，尽管抱着露基诺，但男子还是一剑将围上来的十多个士兵砍翻。随后，一阵龙卷风将数个士兵卷飞在天，随着风的散去一个黑发面容清秀的法师出现在人们的面前。

“好咧！今天我剑的状态特别好呢，我自己都陶醉了。”紫发的女剑豪穿梭在叛军当中，一个个将他们击倒。

“集中起来！不要让队形被弄散了！围住他们！敌人是复数！一个也别让他们……”还没等这位队长下完命令他已早被突然奔出的一名有着火红长发的女骑士击翻在地。也在同一时刻，紫发男子身边又出现了一个金色短发的重甲武将，他挥带着巨大的枪一下子就将10多个敌人击倒，配合着他的行动，紫发男子也一跃而起用巨剑将敌人打散。看到这一场景，叛军们几乎吓呆了，因为他们知道自己的人数就算再多上2倍，或许都挡不住这些人。

没错，围观的民众很快就认出来了，那个紫发的男子就是光复克利米亚的英雄——艾克！他还有他的那支大陆最强佣兵团又一次来到了克利米亚，再一次地站到了女王的身边！



第三部 递交的盟约

艾克以及佣兵团的出现并非是偶然，而是克利米亚的重臣尤利西斯伯爵在出使迪恩之前就已察觉到自己一旦离开，鲁德贝克必定谋反，特意委托艾克等人返回克利米亚帮助女王。艾克等人的此次返回，也并不是全为了这件事，而是接了一笔更大的委托。鹭族的第一王子，拉菲尔在狼族女王妮凯的护送下，平安地来到了由狮子王统治的“拉格兹”国家卡利亚，在那里，拉菲尔讲述了“塞诺利斯之森大屠杀”的真相。原来这一切都是帝国元老院策划所为，他们后来将此事转嫁给了迪恩国王阿修纳德，这才使在三年前的战争中，全“拉格兹”都一致与迪恩为敌。



感到自己被骗了的“拉格兹”们，在菲尼基斯鹰王的领导下派出了特使就此事质问帝国。但没过多久，特使被杀的消息传回，这一举动激起了“拉格兹”的公愤。由此，卡利亚、菲尼基斯、基鲁瓦斯，三个“拉格兹”最强大的国家组成了同盟准备进攻帝国，为死去的族人报仇，而艾克等人则受到狮子王凯内基斯的委托来协助大部队一同作战。尽管身为“贝奥克”但因为父亲古雷尔和凯内基斯的交情，以及三年前艾克所建下的战功，这使得一直不太认同“贝奥克”的“拉格兹”们对艾克信任无比。



“拉格兹”同盟的大军正式向帝国展开了进攻，先锋主将就是狮子王凯内基斯的外甥，卡利亚年轻的战士——斯克利米尔，艾克的旧友莱则作为他的副官一旁辅佐。从莱的口中，艾克得知了斯克利米尔不仅是这次的大将，也将会是以后的卡利亚王，这次凯内基斯让他任大将一方面为了磨练他，一方面也是为了让他借机多立战功。可年轻气盛的他根本不把艾克放在眼里，在他看来，帝国军都是一些草包，不需费力就能取胜，就算是在卡利亚十分有威望的莱和他叔叔请来的客将艾克，也完全不放在眼里。

虽然斯克利米尔的武勇不容质疑，但他将战争当做打架的态度就已埋下了日后兵败的种子。人数少，精锐多，这就是古雷尔佣兵团的特点，所以他们擅长的作战就是在各种情况下的奇袭，就像一把利剑一样直插敌人的心脏。当然斯克利米尔全然不把这些艾克等人的强项放在心里，认为卡利亚战士自古都是打游击战出身，个个都可以以一抵百，根本没必要借助“贝奥克”的力量。可凯内基斯还是坚持非要艾克等人的协助，对此不仅斯克利米尔不满，卡利亚其他的战士也有些许不满。不满终归是不满，改变不了现实，几百年来只会在深林打防御游击战的卡利亚，根本就完全不懂深入敌人腹地的作战，如果没有艾克的协助，卡利亚的这支大军深入帝国境内，很可能就是有去无回。

果不其然，就在斯克利米尔对躲进城里的敌人无计可施时，艾克等人在夜晚发动的潜入作战却轻松地打开了坚固无比的城门，轻松地拿下了之前无法攻落的姆基尔城。



连拔三城，使卡利亚军的士气大增，剩下的就是以之前所安排的战略布署进行，那战争的发展就会全面倒向“拉格兹”同盟。

“卡利亚军在此正面和帝国北方军决战，利用兽牙族在平原上的优势一举击溃北方军。然后再北上和正在死死拖住帝国主力中央军的菲尼基斯、基鲁瓦斯两军汇合，合力再南下与中央军进行决战。”莱得意的将战略布属在军议上全盘托出。

“这计策很不错，看起来是有十分胜算的，不过……前提是一切都依计行事。”对此古雷尔佣兵团的军师塞内利奥虽没提出反对意见，但他意识到一切过于顺利的话，这就不是战争了。

果然和预计的一样，在平原上的一场大会战，帝国北方军几乎大败，正在斯克利米尔得意地正要指挥大军北上追击之时，一支大军却突然间出现在了帝国北方军的身后。没错，那就是有着“常胜无败”之称的帝国中央军。按理说，他们现在应该被菲尼基斯和基鲁瓦斯两军死死地拖在南边才对，为何他们会如同天降一样出现在这里？人数众多、装备精良、训练有素、士气高昂，可以说现在的卡利亚军与其交战是必败无疑。气盛的斯克利米尔却执意要和这支无法战胜的军势一决高下，见劝说无用，莱只能以死相阻，见到了莱的决心，斯克利米尔最终还是冷静了下来决定撤兵。在汇合了鹰王迪万后，大家才知道，此次战役中基鲁瓦斯的鸦王内萨拉最终还是倒戈了，这使得菲尼基斯军大败，连本国都被帝国军占领，迪万为了掩护民众撤往卡利亚自己也是精疲力尽。且在和帝国军交战时，敌军的统帅帝国中央军司令塞鲁基乌斯与迪万的交战不分胜负，这也是菲尼基斯军士气大落的一大原因。当然塞鲁基乌斯在占领菲尼基斯本国后，尽可能地减少了杀戮，这也使得菲尼基斯大多数的民众还是逃了出来。

说到塞鲁基乌斯将军，艾克就想到三年前，他来接手被攻陷的迪恩王都时的情形，虽然只有一面之缘，但艾克还是一直对他记忆犹新，因为那个男人身上散发着一种很强的压迫感。而且从他闪电一般的灭掉菲尼基斯来看，他的军事指挥水平绝对是大陆一流。面对这个智勇无双的帝国宿敌，卡利亚军和艾克会有胜算吗？

战况明显处于不利状态，卡利亚军此时只有两个选择，一个是战一个是退，以斯克利米尔的性格自然不会选择撤退。虽然帝国中央军来到，但卡利亚军也已杀到了利巴大河的面前，只要过了这道河，前面通往帝都的路将会是一马平川。

“拉格兹”渡河是最困难的，再加上天上有大雾，菲尼基斯的部队也无法长久的战斗，可以说天时、地利都对卡利亚军相当不利。于逆境之中，才能显出军师的才能，塞内利奥在古雷尔时代就已是佣兵团的智囊，连身经百战的古雷尔都相当仰重他的谋略。艾克成为团长后，他更是从旁尽心地为自己最重要的人出谋划策。虽然年轻，但他已是战场上的老手，面对这样的局式，他的计策也瞬间随之而出了。

大雾正浓，不管是卡利亚军和帝国军，此时都需要借助耳朵来判断对方的行动。听到了水声，帝国军判明卡利亚军将要渡河，但从渡河的人数来说，那只是卡利亚的先头部队。随着塞鲁基乌斯的大剑一挥，中央军与卡利亚军就在河中展开了厮杀。

“出发点不一样的话，眼前的局面所包含的意义也会不一样。这种对敌方而言明显不利的局面，说不定反而会成为他们利用来奇袭的绝佳时机。”塞鲁基乌斯不愧是帝国的宿敌，当他当看到漫天的大鹰却很少发动攻击时，就识穿了前面的渡河部队只是佯攻而已，真正的好戏在后方。虽然大雾使得菲尼基斯军对地作战的战斗力减弱，但其在空中的机动力却是无法改变的。这样以菲尼基斯军的机动来弥补卡利亚军在渡河时的机动力缺陷，由菲尼基斯军将卡利亚军进行“空投”这就是充分的利用自己的长处补了自己的短处的战术。

看到在自阵后方频频出现的卡利亚兵，塞鲁基乌斯也不由得感慨道：“原来如此……真是有趣的策略。”因为塞鲁基乌斯回防及时，中央军的后阵并没有被“降落”在次的卡利亚兵袭击中。不过卡利亚军不会因此放弃这一良机，毕竟率奇兵打头阵的就是卡利亚军最强战士之一——莱。一个是



帝国军的英雄将军，一个是下一任卡利亚王的左膀右臂，激战正式展开。

策略当然不止如此，毕竟对手是帝国第一猛将，这种程度的奇袭对他来说太容易看破了。前些天，塞内利奥就开始亲自率领侦察队对帝国军进行全面的侦察，终于给他发现了强大的帝国中央军的命门之所在。在河对岸的一片森林中，敌人的粮草物资就放置在那里。只要能袭击那里，敌军本队就会不战自乱，而且就算是塞鲁基乌斯再有雄才大略，也不敢不去回救这个粮草基地。因为以着帝国的军政体系，每支部队中负责押运粮草的大多是些无能的贵族，这些贵族打仗没本事，但在逃跑和求援上可是大有本事的。一旦这里遭袭，帝国贵族们必然会让塞鲁基乌斯急着回救，那时帝国军首尾不能相顾，必然大乱。

就这样，当前面河中打得激烈之时，艾克已率领着古雷尔佣兵团在大营中开始放火，将所有的物资尽数点燃，而那些贵族们也不负所望地开始一个劲向中央军本队发出求救。雾慢慢开始散去，莱和塞鲁基乌斯的对决也已分出了胜负，不愧是和鹰王不相上下的男人，莱在他的面前完全无计可施。



“向女神祈祷吧，下一击你躲不开了。”塞鲁基乌斯缓步逼向了莱。

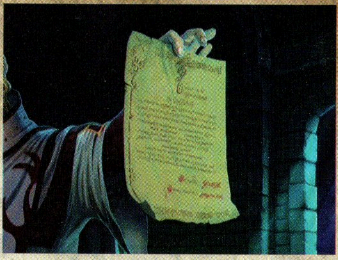
“祈祷就算了……比起那个，我有事想问你……”塞鲁基乌斯停了下来想知道莱究竟想说什么。“什么事？”

莱笑着问道：“和在港町的那时相比……我有稍微变强了一点了吧？”对于对方的质问，塞鲁基乌斯先是愣了一下，然后立刻回答道：“看来你的意识已经模糊了啊，不能再陪你玩下去了……”

“是的，到此为止了……”

就在塞鲁基乌斯将要使出最后一击时，迪万从天而降接走了莱。而在远处，一股股浓烟升起，塞鲁基乌斯也得到了粮草营被火烧的消息。

“原来如此。来这一手么。”塞鲁基乌斯望着飞走了的迪万和莱，意识到了下面的战斗应该从根本上调整思路了。同时，在回程的路上，莱回想起刚才和塞鲁基乌斯的战斗，回想起他的一招一式。“那家伙……不会错



的，他比三年前时还要强了……那个“黑色”的家伙……”

尽管渡过了利巴大河，但帝国的大军也还在面前，想要取得胜利只有击溃这支军队。但是以现在的局势，想要战胜帝国中央军几乎是不可能的，所以塞内利奥的下一步计策就是趁着此时卡利亚军占得优势，全身而退。

不过这对于生性好斗的拉格兹来说似乎有些难以接受，而且以斯克利米尔的说法，现在军队士气正盛，就算精神上接受撤军，但生理上的兴奋感是无法消除的。自从渡河之战后，斯克利米尔对塞内利奥是信任有加，并称其为“名军师”，了解到卡利亚军现在无法撤兵，塞内利奥只得拿出地图又献上了一条计策，虽然他也知道这计策施使起来的风险太大了。

这次的作战是奇袭面前的索塞山岳地带，由鹰王负责诱敌，剩下的部队分成四方面军并进突破索塞山岳。鹰王的超强机动力，将帝国的大部队吸引住了，四方面军开始前进翻越山岭，突破敌人在山上的布阵。可没等行进多少，只听到传令兵传来。“西方面军的斯克利米尔已率军开始向山崖下方突击了！他说要和“贝奥克”的黑发大将单挑！”听到这里，莱知道这头激情如火的红狮子又犯了冲动的老毛病，而这次他的冲动，很可能会





要了他的命。

莱和前来汇合的艾克南方军一起强行突破了敌人的防线，终于赶到了斯克利米尔和塞鲁基乌斯决斗的场所，可是……兽牙族中的王便是狮族，他们有惊人的力量和速度，自认为是大陆最强的战士，所以尽管听说塞鲁基乌斯是和鹰王不相上下的战士，斯克利米尔还是冲动地冲入敌阵要与其决斗。当然有着武者荣耀的塞鲁基乌斯答应了其的挑战，并当着全体帝国和卡利亚战士的面用朴实无华，但却招招致命的剑术将斯克利米尔狠狠地击倒在地。

主将受伤，士气大落，卡利亚军不得不撤军。以骑士道为原则的塞鲁基乌斯并没有追击，而是放走了斯克利米尔，还劝卡利亚军准备好和谈的事宜，这样才能顺利地撤回卡利亚，他也不想有更多的人再失去生命。三天的时间，卡利亚军考虑是战是和的时间只有这么几天，卡利亚军已无法作战，只能撤退，而一心想要复仇的鹰王，还是打算和菲尼基斯军的战士留下来再和帝国军战斗。卡利亚军并没答应前去和谈，但也已开始悄然退兵了，可帝国的其他贵族却不肯放过残存的卡利亚军，还派出了一批批部队进行围杀。在塞鲁基乌斯的及时阻止下，战斗并没有发展到不可收拾的地步，不过以此为契机他们解除了坚持不追击的塞鲁基乌斯的总司令的职务，并由最高元老院亲自下达了追击"半兽"的命令。

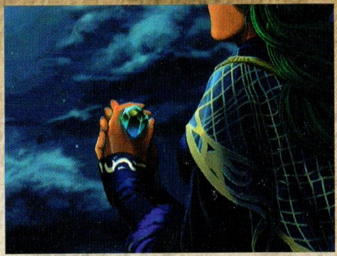
就在这帝国大动荡之时，宰相塞菲兰被冠以"叛国罪和谋反罪"而下狱，皇帝萨娜基则自从"塞利诺斯"冤案开始重审之时就被元老院软禁了起来。一直亲近"拉格兹"的这两人失了势，身在帝国内的卡利亚与菲尼基斯两军就更加危险了。

帝国元老院开始全力围杀身在帝国境内的"拉格兹"，所以就连刚刚复兴的迪恩王国也被帝国要求来一起来围杀卡利亚军。率领着迪恩王国军的就是在迪恩解放战争中立下了汗马功劳的迪恩魔道将——米卡亚，由她率领的迪恩军士气高昂的在利巴大河前和卡利亚军打起了一场截击战。借助地势，迪恩军压制住了卡利亚军的一次次的进攻，特别是漆黑骑士的及时出现更使迪恩军布下的包围网固如金汤，卡利亚军被死死堵在了河的对岸。

在迪恩大营中，米卡亚向萨扎问起了河对面敌大将的事，萨扎对艾克的评价则是："他有着平易近人







的性格，优秀的决断力和行动力，以及高超的剑术，简单得说就是"英雄"。但是相反萨扎却对现任的迪恩国王贝利亚斯评价很低，可米卡亚却不这么想。"出生不是可以选择的，的确阿修约德王是有才能的，但他的行动却使这国家曾经毁掉过。我相信贝利亚斯王，他一直努力在尽一个国王的责任，更重要的是他是个善良认真的人，所以我相信他。"

在对岸，菲尼基斯军也终于决定和卡利亚一同撤兵，现今两军汇合一处要突破面前迪恩的防御阵，当所有人都无计可施时，还是塞内利奥提出了取胜的计策，那就是将当时渡河的战术再重新来一次。"我们就应该故技重施才是，如今的时期，如今的条件下，这场战斗应该并非迪恩军所愿。不管他们的士气有多高，兵力不足始终是无法改变的事实。说到底，他们没有和拉格兹联合正面冲突的战力，而帝国那边应该也是知道这一点的，考虑到帝国那种选民意识过高，否认他国是和自己对等存在的体制……我们可以猜想，他们只是利用迪恩军作为阻挡我们的棋子而已。"军师的一番话使局面顿时明朗了起来，就这样，艾克和莱率兵在下游进行诱敌攻击，吸引注意力，大部队还是如之前一样，由空中运过河。在混乱的战场上，曾经的同伴们互相兵刃相向，虽然很是悲痛，但却充满了无奈。但同时，那一对天下无双的宿敌三年后又在战场上相遇了。

"你果然还活着啊……"

"你以为那点水平的招术就能杀死我吗？"漆黑骑士的话让艾克大吃一惊。"你这是什么意思？"

"告诉你一件事……和你父亲卡维因战斗时的我，与和你战斗时的我不是一样的。因为空间移动的缘故，只送出精神和铠甲，和连身体一起送出去……战斗力可是有差别的。"

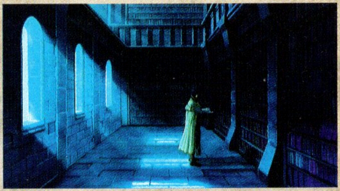
"现在你是哪种？"

"身体……然后，再告诉你个好消息。我铠甲上的加护……在那次战争终结后也消失了。"

听到这，艾克的脸上泛起了一丝冷笑。"那就是说，即使不是特别的武器，也能给你伤害了么，对我来说这可是个好消息啊。从那以后又过了三年，我和那时的我也不一样了，来吧！"

计策成功，卡利亚和菲尼基斯全军顺利地渡过了利巴大河，开始全面撤退。

面对着身后不断出现的帝国军，拉格兹同盟只好选择由溶岩洞穴之道撤回卡利亚的办法，但没想到由于带队的斯克利米尔不认路，他们一行竟到了龙之国哥鲁多亚。黑龙王迪金汉萨，他就是当年打败了邪神的三雄中的一员，他强大的实力可以和神抗衡，再加上强大的龙族，可以说是大陆上最强的势力。但有着强大实力的黑龙王在近千年的历史中却完全没有插手世间所发生的事，哥鲁多亚也一直保持着中立。这次，艾克等人的无端入境，引起了黑龙王的不满，他责令艾克等人原路返回，但对于已人困马乏的拉格兹同盟来说，这无疑是让他们自寻死路。好在三年前曾一起战斗过的那西尔、伊娜祖孙俩及时出现，这才劝得黑龙王放他们过境，终于安全地回到了卡利亚。可是，帝国方面却并未因卡利亚的退兵而就此罢手，反而将大军开进了克利米亚，准备以那里为据点来趁机一举灭掉卡利亚。



此时的帝国军内，因为塞鲁基乌斯的屡屡不执行命令，元老院派来了议员之一的巴鲁迪罗梅公爵接替塞鲁基乌斯的总司令一职，且因为克利米亚王国对于帝国提出的供用粮草命令，一直没有正式答复，巴鲁迪罗梅开始下令帝国兵在克利米亚境内四处征收。帝国军的暴行遭到了克利米亚军的反击，这引起了巴鲁迪罗梅的不满，他出面无理的要求克利米亚支持帝国的行为，但艾琳西亚女王还是坚决地回绝了他的要求。会谈眼看就要以混乱收场，多亏塞鲁基乌斯及时制止了巴鲁迪罗梅，但他却提出了不会要克利米亚一兵一卒，一米一粮，但却要在克利米亚与卡利亚的边境进行战争……不管如何，艾琳西亚女王也不想卷入这两国之间的战争，因为一个是自己的友国，一个是自己的宗主国，两个国家又都对克利米亚有着莫大的恩惠，最后女王的选择就是中立。她跪在了将要在国境线上交战的卡利亚与贝格尼奥两军的面前，宣布克利米亚的中立，并责令两军立刻撤



离克利米亚。

被女王的勇气所感动的鹰王迪万大笑着率领卡利亚军离去，塞鲁基乌斯也不顾那位总司令巴鲁迪罗梅的指手划脚便带着大部队离去。至于巴鲁迪罗梅，他自然不会甘心，派出了自己的私家部队准备杀死女王，但在古雷尔佣兵团和克利米亚骑士团的面前，那些乌合之众自然是不堪一击，巴鲁迪罗梅也只得落荒而逃了。恼羞成怒的巴鲁迪罗梅要当着全军的面将违抗了自己命令的塞鲁基乌斯处斩，就在那巨斧将要斩向塞鲁基乌斯之时，一支短剑打落了刽子手手中的巨斧。

“神使大人即将驾到！手持武器者，全部放下武器，跪好静待神使大人驾临！”是一个十分威严的女性的声音，这声音从空中传来，众将抬头一看，正是皇帝神使萨娜基和她的圣天马骑士团。萨娜基的来到，使元老院犯上软禁皇帝的罪行公诸于全军。

“朕之所以忽然前来此地，无其他目的……正是因为此地有违背女神意志的犯罪者。诸位，听好。本次战争，并非朕所愿。而是企图将朕陷害为亡者，支配贝格尼奥的奸邪之徒……以卡顿斯公爵鲁刚为中心的元老院议员们的策略。”

“假……假的！这是谎话！大家，不能被他们骗了！这是假冒神使大人之名的骗子！真正的神使大人正重病卧床不起！你、你、你们！这是你们的诡计！拥立假神使陷害元老院……企图将贝格尼奥据为己有，你们是这么打算的吧！首谋是塞菲兰！他被关进大牢就是再好不过的证据了！”

还没等巴鲁迪罗梅把话说完，塞鲁基乌斯就一把揪起了他并随着



一声：“我不准你这种三流货色侮辱吾主！”将其狠狠地摔在了地上。

神使的到来使元老院的阴谋被揭穿，历史又向着新的一页翻动了，而这离制裁的日子也越来越近了……

“拉格兹”同盟的溃败，克利米亚的中立，本来大家都以为战事将会告一段落，可一波未平，一波又起，帝国皇帝萨娜基在圣天马骑士团的护送下来到了克利米亚。就在克利米亚，这个中立的国家，帝国皇帝萨娜基、卡利亚王凯内基斯、菲尼基斯王迪万、克利米亚女王艾琳西亚、塞利诺斯王子拉菲尔，五方代表达成了一致的同盟，那就是帮助皇帝萨娜基夺回帝国政权，之后帝国正式向所有“拉格兹”道歉，并解放所有“拉格兹”奴隶，且归还塞利诺斯森林。

原来在卡利亚与帝国开战之前，元老院副议长鲁刚发动了政变将元老院议长兼帝国宰相塞菲兰下狱，皇帝萨娜基也被软禁了起来。这次是在圣天马骑士团两位团长的帮助下，皇帝才得逃脱出来，并和其他几国元首会面，而且还在克利米亚与塞鲁基乌斯汇合，这样皇帝萨娜基就有了一批属于自己的帝国主力军，至于塞鲁基乌斯则先一步赶回帝都，营救塞菲兰。既然是联军，那就必须有一个总大将，在所有人的推举之下，艾克这个与两个种族都有着千丝万缕联系的英雄出任了这一职位，萨娜基还授予了神剑拉格尼尔，这把曾经由贝格尼奥帝国开国皇帝奥鲁迪娜拿着的，在三年曾助艾克打倒了阿修纳德王的巨剑，今日艾克再次拿起来它，也象征着战争将走到尽头。

另一方面，在鲁刚的强烈要求下，迪恩王国再次发兵克利米亚，为的就是要逼联合军交出神使萨娜基。联军大约有两万余众，而迪恩在兵力上与其相差甚大，和三年前一样，艾克又在奥鲁贝利斯大桥上和迪恩军展开了激战，只不过今次攻防的双方有了变化。“迪恩变强了。比三年前还要强。”一场战斗下来，艾克感叹到，毕竟以迪恩的兵力竟然能在这场战斗中顶住艾克大军猛攻这么长时间，这足以说明现在迪恩军的士气与战斗力。“没想到“晓之巫女”的存在，居然能鼓舞他们的精神到如此程度……”莱不由得对现今迪恩的总帅“晓之巫女”——米卡亚产生了一丝畏惧之感。

否决了帝国监察官“毁掉大桥”的建议的同时，米卡亚也昏倒了过去，此时她也感觉到这与最近失去了自己的预知能力有关。大将米卡亚的病倒，使迪恩军心大乱，在其他众将要



求国王退兵之时，贝利亚斯王也说出了他被迫与鲁刚签定了“血之盟约”的事实。那是拉格兹同盟帝国大撤退的那天晚上。卡顿斯公爵鲁刚出现在了他的面前，并要求迪恩出兵一起剿灭拉格兹同盟。深知这是帝国在利用自己的贝利亚斯，自然没有同意，不过……

“灭掉迪恩……对。只要有这誓约书，要实现它就很容易。”鲁刚掏出了一张带着血的誓约书。

“这不是即位式后…我签署的借据吗？”

“对，非正式签署的，元老院的‘诚意’。”鲁刚得意地说着。

“这是写着帝国以亿为单位，无利息无归还期限地借钱给迪恩的内容的。你们当时说，虽然是以借据的形式，但这是对驻屯军暴行的赔偿，所以这笔钱不用还……”

“正是正是。”

“要是想以这个为要挟资本的话，那钱我们还你们好了。为了复兴，确实是花了大笔的钱…可是不管花上多少年我们都一定会！”说到这里贝利亚斯略有些激动了。

“天真的迪恩王啊，看来你是真的以为这就是普通的借据而已啊，一般的借据上会盖血印吗，你难道没有怀疑过吗？”

说着贝利亚斯的脸已有些变色，“可是，伊苏卡说这也是仪式理所当然的一部分……”

“没错，为了结成‘血之盟约’，





这是仪式理所当然必要的一部分。”鲁刚奸笑了起来。

“难道……”贝利亚斯不敢相信自己的耳朵，他几乎崩溃地跪在了地上。

“伊苏卡是我们的手下，为了完全支配迪恩……我们需要一个能随意摆布的王。”这个声音回荡在迪恩王宫的长廊上，回荡在贝利亚斯的心中……

所谓的“血之盟约”就是一种变向的咒术，签订了这项盟约的人，一旦违背了约定，那这个国家将受到诅咒，第一天死一个人，第二天死两个人，以后慢慢地全国的人都会原因不明的死去。原来伊苏卡也是元老院的人，这一切，从迪恩复国到签订盟约都是元老院所策划的。当其反应过来时，一切都已晚了，现在贝利亚斯只想着如何不让自己的臣民受到这份诅咒……米卡亚理解了贝利亚斯的痛苦，理解了他为民着想的心，为了这个善良的国王，她就是献出生命也在所不惜！皇帝联合军想要进入帝国领内就要翻过这座山，米卡亚决定在此居高临下设伏兵与联军决战。战斗异常惨烈，在军力总数几倍于位于迪恩军的联军的猛攻下，迪恩军死死守住了山顶，还利用落石使联军陷入了混乱，最后当皇帝萨娜基被迪恩军包围之时，米卡亚下令向山谷中撒下浓油，并配合火箭重创联军的空中主力——圣天马骑士团。就在米卡亚将要



下命放箭之时，艾克等人与鹰王等人及时从山后杀出，鹰王迅速地抓住了萨扎，如果米卡亚敢放箭，那萨扎就会死在她面前……

“今天就这样吧，已经够多了……我不想再看到流血了……”随着皇帝的一句话，这僵持不下的局面被打破了。两方都伤亡惨重，克利米亚和贝格尼奥的大军因火攻损失过重，圣天马骑士团也因为油而丧失了空中作战的能力。至于迪恩，本来就不多的兵力，现在所剩更是无几了。皇帝萨娜基的脱险，迪恩军的败退，一切就有如这个冬天一样，双方心里的温度都降到了极点，现在不是讲人情、道理的时候，而是两军的成败胜负的关键。联军输了，那帝国会完全落入元老院之手，迪恩输了，那迪恩也就完结了。

月夜之下，内瓦萨的书库中，贝利亚斯正在拼命的翻阅着古老的典籍，希望可以找出能解除血之盟约的方法。而在阳台上，忧心忡忡的皇太后则拿着一块透亮的宝石望着月亮。

“拜托了……来帮我……来帮我的儿子……帮帮贝利亚斯吧……求你了……求你了……”

而在此时，远处的，哥鲁多亚的黑龙王子克尔特那加也拿着一块透亮的宝石，他好像知道了什么一样，望着月亮……

也是这天夜里，帝都的地牢中，一个一身穿红甲的将军将所有的狱卒打倒，打开了牢门，从中救出了一个样貌俊朗，气度不凡的黑色长发男子。

“让您久等了。吾主……”

“神使大人她……平安无事吧？”

“她逃亡到克利米亚后，告发了元老院。现在正率领皇帝军通过迪恩，朝着帝国而来。”

“是吗。那么……看来也到了我们该行动的时候了啊。”

“一切都照您的意思去办。”

迪恩军退守于冰雪之城诺克斯中，此刻一个让人震惊的消息传到了这座城中。“帝国内的反乱？”塔乌罗尼奥将军吃惊得问道。“啊，塞鲁基乌斯将军救出了被囚禁的贝鲁西斯公爵，他们二人走上街头揭穿了元老院欺骗民众的事实，紧接着帝国各地都出现了大规模的暴动，此刻元老院正在四处镇压。”

“那么这样一来，元老院被打倒的话，血之盟约就！”听到萨扎的话后塔乌罗尼奥显得特别高兴。

“不行的……卡顿斯公爵鲁刚可不是愚蠢的人，如果元老院被灭，那我们国也会被拉去陪葬的……”说话的第三个声音就是贝利亚斯国王。此次贝利亚斯赶来是因为找到了可以破解血之盟约的方法，那就是由一个契约之外的第三人杀死契约的一方，虽然无法确定其真相，但是……贝利亚斯找到米卡亚就是要让她亲手杀死自己来结束这场无休止的战争。但是米卡亚下得了手吗？是由米卡亚还是由一旁的塔乌罗尼奥将军？或是……出来血了，但那却不是贝利亚斯的血，而是从米卡亚身上流出的……多亏了塔乌罗尼奥将军及时收手，这才没有伤到挡在了贝利亚斯面前的米卡亚的要害。“一起战斗……一起战斗到最后吧……我们还是有希望的……我





们……要活下去……”随着米亚卡的下令，迪恩全军的将士已在诺克斯中做好了战斗的准备。

联军现在的战力虽然损失惨重，但还是有近五千“拉格兹”的精锐，而这个小小的诺克斯城又怎么能挡得住这些猛兽的一轮轮攻击呢？一波一波，米卡亚都挡了下来，面对着敌人数倍于自己的兵力，米卡亚感到了绝望。“这道防线也被攻破了吗……这次真的……已经……”

就在这混战将要结束时，一条银灰色的巨狼冲到了米卡亚的面前，她就是狼族的女王妮凯，与她同来的还有担心着米卡亚的拉菲尔王子。战场上，艾克下达了总攻击的命令，可此刻顿时天昏地暗，一条黑龙从天而降，其强大的力量立刻制止了两军的战斗。他就是哥鲁多亚的龙王子克尔特，和他一同而来的还有赤龙族的伊娜以及艾琳西亚。克尔特的来到就是为了调停两国的战争，避免无谓的伤亡。

原来，迪恩的皇太后阿姆利塔就是克尔特的姐姐，也就是黑龙王迪金汉萨的女儿，龙族的公主。面对着自己最疼爱的弟弟，皇太后慢慢冷静了下来，慢慢道出了二十三年前与阿修纳德王也签订了“血之盟约”的往事。了解到迪恩现状的克尔特为了自己的姐姐和迪恩的百姓，决定留下来与米卡亚一同战斗，同样，感受到米卡亚悲伤的妮凯女王和拉菲尔王子也选择了这一条路。雪越下越大，卡利亚方面和迪恩方面的援军也都纷纷赶到，艾克和米卡亚，这两军大将终于在诺克斯城前方的雪原上展开了绝命的大死斗，这一刻，每个在战场的人都已疯狂了，这份疯狂让大地的“负”之气升到了极点……杀戮、破坏、鲜血、这一切一切都引发了人内心里的狂暴，而那个一直被封印在“炎之纹章”中的东西也开始慢慢地苏醒过来了……

“当负之气达到顶点之时，‘炎之纹章’中封印的邪神就会复活，那时大地会被毁灭，一切将会化为虚无。”当艾克等人意识到这点，赶到“炎之纹章”前时，一切都已晚了，白鹭族的几位都已受不了这强烈的混沌之气而昏倒在地，已无人可以咏唱压制住负之气的咒歌。

此刻也要昏迷了的艾克的妹妹却说要快些让神使咏唱“解放”的咒歌，因为一个声音总是在脑海里这么对她说。虽然不知怎样才好，但眼下只要照着这个说法做了。神使萨娜基唱起了咒歌，但全然没有效果。就在这时，米卡亚像是被什么引导着一样，来到了这里，唱起了“解放”的咒歌。咒歌和“炎之纹章”迅速产生了共鸣，屋内的混沌之气瞬间达到最高。一个被封印了780年的灵魂终于复活了……与此同时，远在帝国杰尼的引导之塔的顶层，一位身形修长，面容严肃充满了庄严神圣的女性醒了过来。

“为什么唤醒我……还没有到一千年……”女性问。

“您已沉睡了七百八十年了，在这段时间里，就算把我们所认为的和平时期加到一起，或许都不会超过200年左右。还是您说得对，无论“贝奥克”还是“拉格兹”都最终无法战胜刻入各自身体里的斗争因子。剩下的220年，不需要再等了。”跪在其面前的男性答。

“那么，这就是你的结论。”女性再问。

“是的。”男性再答。

“好吧……给予其制裁。”

随着女性的话音落下，一道强光从引导之塔射出，这道光升到了天空再降到了大地之上。一瞬间，大地变得安静了，一切都烟消云散，一点声音也听不到，大地变地无比宁静，就像回到了创世之前那样……





第四部 神和人



一道闪光过去，世界毁灭了，所有人都变成了石头，剩下的就只有艾克等这些有一定力量的人。难道说这就是传说中"邪神"复活了？但是那道灭世之光却不是这个所谓的"邪神"放出的。

"我不是邪神，我不是圣也不是邪，我是自由，我是混沌，我是变化，我是未来，我是谜，我是尤奴。现在的我还不能做到这一点，这都是阿斯塔罗迪做的！她同样不是圣也不是邪，她是束缚，她是秩序，她是安定，她是过去，她是答案，她是阿斯塔罗迪。"附在米卡亚身上的"邪神"尤奴向众人说明了情况，并且还向大家解释了她和女神阿斯塔罗迪同为一体，正负对立存在的事实。虽然大家都一时无法相信，但所有人都变成了石头，世界变成了虚无，这却是无法不去相信的事实。尤奴虽然被封印在"炎之纹章"中，但和一直沉睡着的阿斯塔罗迪不同，她化身成了小鸟一直在人间漂荡，最后找到了有着奇特体质的米卡亚，因此米卡亚此时才会成为她附身的身体。

要直接面对女神阿斯塔罗迪，她是人类的母亲，也是至高无上的创世神的本体，所以尤奴赐予了艾克神的力量，并且还让艾克、米卡亚、迪万三人各率领一支队伍分三路向阿斯塔罗迪所在的引导之塔进军。她料定阿





斯塔罗迪必然会复活一些战士，并由他们组成正之军势向艾克等人发动进攻，分三路进军既能削弱阿斯塔罗迪的正之力，也能再寻找一下现在所剩的强者们，集合他们一起向万物之母阿斯塔罗迪宣战。就这样，一场正与负的大决战，一场决定人类命运的大决战，拉开了序幕……

米卡亚方面，在皇帝萨娜基和鸦王内萨拉加入了队伍后，一行人突破了"正之使徒"的阻击，来到了古拉奴沙漠，这里已快要接近帝都杰尼了。就在此时，一道光辉使鲁刚和大批穿着金甲的"正之使徒"出现在了米卡亚等人的面前。

"原本……君临帝国的神使就只能是身为贝格尼奥初代女王奥鲁迪娜的家族中出现的有能力之人。也就是能够接受女神的启示，预言灾难，拯救国家的人。可是，萨娜基大人……哪怕一次也好，你有听到过女神的声音吗？"面对鲁刚的质问，萨娜基一时不知如何回答。"这……这是因为我……我还没有成年啊。"

"这话我可爱听。刚才这话，不正是我元老院对民众说的话吗？'萨娜基大人尚年幼，还无法接受天启。可是神使生来具有这种力量绝不会错，我元老院承认她。'不是吗？"

"没错，我们承认了你，信仰才是统治帝国臣民的权杖，人无法违抗神，不管是怎样正当的理由，在信仰面前都只能是软弱无力的，所以就算我们知道你是假的……也只能承认你身为神使的身分。真的也是有的，那就是你上面的……你的姐姐才是真正的神使，可是那位大人，和先代神使米萨哈大人一起，在塞利诺斯的暨们的暗杀计划中……归天了。所以，我元老院才把身为次女的萨娜基大人……伪装成神使，捧上了宝座。"鲁刚并没有说谎，这一切自从二十三年前的暗杀计划到现在的一切都是由他策划的，萨娜基在得知了这惊天的真相后无力地跪倒在了地上。

"说谎，汝在……说谎……"

看见萨娜基精神上受到了打击，鲁刚扔下了一帮手下，自己大笑着扬长而去。在这一望无边的古拉奴沙漠上，一场无声的攻防战展开了，敌人如潮水一般一批批的涌上，因为是"正之使徒"，他们有着强大的力量以及不受地形限制的瞬间移动，这几乎使得米卡亚等人陷入了绝境。就在这时，也是一道传送之光，那个黑色的家伙再一次出现在了米卡亚的面前，当然此次来到，他还是要帮助米卡亚的，在漆黑骑士的帮助下，米卡亚很快就突破了敌人在此的防御阵。

"那些人……在下一次制裁之光的沐浴下大多数都会变成石头。我不想……让你看到他们到时的惨状。"

"光又要来了吗？什么时候！到底是什么时候会……"

"已经快没时间了。所以，少女啊，伸出手吧……"

"拜托，告诉我吧！"米卡亚望着他。

"少女啊，你要好好考虑，你和其他人是不一样的，你和我都……不会被变成石头。"

"这是为什么？我不明白你说的话的意思……你穿着这身铠甲，究竟是想要隐瞒什么？"

"我还会再来的……在那之前，希望你能整理出答案。"还没等米卡亚回答，漆黑骑士又一次消失了……沙漠上只剩下米卡亚在那望着天空……

另一方面，在圣天马骑士团两位团长的安慰下，萨娜基也很快就重新振作了起来。

"萨娜基大人您认为我们只是对神使这个地位誓忠的吗？如果您是这么想的话，那您可就错了。虽然年幼，但您从不被元老院的妖言蛊惑……一直都和宰相塞菲兰大人一道，为万民尽心尽力……而这些，一直在您身边侍奉您的我们是再清楚不过了。我们一直都认为，像您这样的大人，值得我们终生跟随。"团长希格沦首先跪在了萨娜基的面前。

"对骑士而言，能遇到值得真心尊敬的主君是无上的幸运。我等的忠诚是为萨娜基大人而存在的。请不要忘了这点。"随着话音，副团长塔尼斯也跪了下来。

看到眼前这两个一直跟随着，保护着自己的如姐姐，如母亲的女性，





萨娜基的泪水奔涌而出，此时在她的心中已没有了刚才的绝望和失落，剩下的只有对未来的希望，以及大家所给予的温暖。

"我……太幸运了……就算听不到女神的声音也罢……只要有你们在我身边……我就什么都不怕了……"

艾克一方面则是护送着精神略有失常的龙王子克尔特，慢慢地走陆路接近帝都。

艾克成为"负之神将"后的强大实力和狼女王惊人的战斗力，使得这一小队虽然走了最长的陆路，但一路势如破竹，很快地就进入了帝都的境内。其后在塔纳斯公爵馆的战斗中，艾克又重新和失散了一段时间的多邦克三人组汇合，并且就连三年前亲手由艾克打败的塔纳斯公爵奥利沃也加入了队中……看来，艾克的这一行还是有着相当多意外收获的。当然这其中最重要的还是艾克从克尔特的口中得知了黑龙族与迪恩的恩恩怨怨。

"我的上面还有一个哥哥和一个姐姐，姐姐就是已故的迪恩王阿修纳德的妃子阿姆利塔，长兄名叫拉夏奥，就是……"

听到这艾克大惊："拉夏奥！不就是那个狂王的坐骑，伊娜的未婚夫？"





克尔特看着在一旁将要哭出来的伊娜，忍了忍还是说了下去。"兄长辞世时……艾克阁下也在场对吧。请告诉我……兄长他……真的…死得很安详吗？"

"他被迪恩王扭曲的身体，在琉西昂他们的咒歌下恢复了原状。恢复人形的拉夏奥，在伊娜怀里微笑着……好像睡着了一般，离开了人世。"

"拥有仅次于父亲力量的兄长，为什么会变成那样……原因其实就在姐姐身上。所以我才无法……向父亲说实话……"说到这里，克尔特和伊娜已忍不住痛哭了起来……

"真的很抱歉。今天这些话，我绝不会告诉任何人。我向你保证。"

走出大帐的艾克，在这飘着雪花的夜里陷入了沉思。他又想起了在分队前，莱和他说的那番话。

"那个男人就是漆黑的骑士，那个和鹰王打成平手的塞鲁基乌斯……"

"不会吧……塞鲁基乌斯将军是？杀了老爹的……"

现在想起来，艾克都不敢相信，但莱这样说也是肯定有证据的……思绪有些混乱的艾克，一拳打向了身边的一颗树。

"不管是刚才的话，还是漆黑的骑士那件事……所有的一切都和迪恩有关吗……看来我还是……无法逃脱与那个国家的因缘啊。老爹………"

最后一路部队，就是由鹰王迪万和艾琳西亚女王所率领的。因为多数是飞空部队，所以选择了翻越山地和丛林，进而向帝国前进。这一队和其他两队不同的是，迪恩王母子俩也在这里，所以一路上队里的气氛特别古怪。皇太后阿姆利塔一直保持着其特有的孤高，不和队里的人有什么来往，迪恩王贝利亚斯此时也很奇怪，竟然主动开始回避自己的母亲，不愿意和她在一起……看到这样情况的艾琳西亚女王主动上前和阿姆利塔接触，希望能开导一下她。看到艾琳西亚主动来找她，其实她还是很高兴的，但还是故意摆出了一副不太在意的样子。

"我还以为，再也没有人会在意我了呢。背叛了父亲，失去了力量……惟一的儿子现在也不愿理我……我已经失去一切了……艾琳西亚阁下，你母亲现在怎样了？她也被变成石头了吗？"

"没有……母亲已经去世了，和父亲一起……在我眼前，被迪恩的先王亲手杀死了………"听到艾琳西亚的回答，阿姆利塔意识到自己问了不该问的话，把头低了下来。艾琳西亚观察到了她神情的变化，立刻转换了话题。

"阿姆利塔大人您是阿修纳德王的妃子对吧？"

"虽然没有举行正式仪式，我的身分只是他的宠妃……可是他的妃子，只有我一个人。并且为他生下孩子的，也只有我一个人……"说到这，阿姆利塔苦笑了一下。话谈到这里，一个一直缠绕在艾琳西亚心头的疑问浮了上来，她忘了自己是来开导阿姆利塔，还是决心在这里问个明白。

"请原谅我的突然发问，阿修纳德王为什么会突然决定侵略克利米亚呢？身为女王……我想知道事情的真相。"阿姆利塔的回答很让她吃惊，"我不知道。"

"可是您一直和王朝夕相处，应该或多或少知道一些隐情吧？"

"我最后一次见到王……已经是20多年前的事情了。之后发生的事情，我一概不知，也没想去知道。夫妇关系不和而分居……这种事不少吧。"

对于这个艾琳西亚几乎是没想到。"不、那个…刚才阿姆利塔大人您不是断言说王没有其他的妃子吗……所以我才以为您和王是一直在一起的。"

"因为不管怎么说，他对除我以外的女性是毫无兴趣…所以，我刚才才那么说。"

"看来两位是非常的相爱呢？"艾琳西亚的一句无心之言就如利剑一样刺向了阿姆利塔，此时的她十分激动。"爱？你说爱……哼哼……怎么可能……王和我之间毫无感情。确实，我们是被彼此强烈地吸引，还生下了孩子……但他真正想要的，不过是我的力量而已……可是，我怀上孩子之后，就失去了力量。于是，那个男人也就顺理成章地将执着转移到了孩子身上……可是，当他知道那孩子并没有什么特殊的力量后……他就以我的孩子为条件要挟，把兄长大人…



用卑鄙的圈套把兄长大人给！"一口气说出了自己一生中最痛苦的往事，本来就情绪不安的阿姆利塔已近乎有些疯狂了。

"让我一个人静一静……求你了……"阿姆利塔辞别了艾琳西亚，一个人走进深林中痛哭了起来……痛哭着自己的爱，自己的过去以及自己的命运。

"对不起……拉夏奥哥哥……对不起……对不起……"

在沼泽地的战斗中，艾琳西亚一行人和失踪已久的伊苏卡遭遇，而从前来汇合的肖夫雷以及尤利西斯的口中，也得知了制造那些半成兽，大量捕杀拉格兹，引诱贝利亚斯签上"血之盟约"的元凶就是伊苏卡。疯狂的他在这里又故技重施，召出了大批的半成兽要杀死艾琳西亚一行人，在鹰王愤怒的一击下伊苏卡这个疯狂地天才落入沼泽中去偿还他的罪孽了，被他所害的成千上万的拉格兹也终于可以瞑目了。

原来，肖夫雷以及尤利西斯之前消失，就是去迪恩调查了伊苏卡的事，并成功将其抓走，但不幸被其逃跑，这才有了刚才沼泽之战。至于尤利西斯之所以要抓伊苏卡，原因就在







于为了救艾琳西亚的叔父，克利米亚的王位合法继承人——列宁。在三年前，所有人都以为列宁死在了阿修纳德的手上，但其实他并没死，被活捉后的他，被伊苏卡使用了半成兽的药，成为了当时迪恩军四俊之一的地狱骑士——贝奥佛雷斯。是尤利西斯在战斗后将其救出，三年里不断使用药物才一直维持着他的生命。抓伊苏卡就是为了能有药救出王叔。现在，伊苏卡已死，能救列宁王叔的只有一个办法，那就是咏唱“再生”的咒歌。因为石化光线的作用，世界上的负之气已几乎消失，所以“再生”的咒歌发挥了巨大的效果，很快列宁王叔精神上的痛苦解除了，恢复成了常人。正当大家在一旁兴高采烈的庆祝王叔恢复时，只有贝利亚斯一个人站在远处，想着伊苏卡临死时对他所说的话。

“听好吧，小子。你身上才没有阿修纳德王的血呢。我只是找了你这个长得很像王的假货作了替身而已。那女人，被王抢走孩子之后，就疯啦。她怎么认得出你不是她亲生儿子呢！”

三路队终于又汇合在了一起，虽然艰苦，但这一路上三队都有着不同的收获，且都越来越接近这一切的真相了。在这空荡的帝都中，艾克等人汇合了狮子王凯内基斯，康复的王叔列宁也加入到了队中，可以说此时集结在塔内外的就是这个大陆，或者说这个世界最强大的一群人了。扫清了塔前的众多敌人，便由艾克和米卡亚带着一部分精英杀进塔里。现在，女神阿斯塔罗迪的力量还未完全恢复，只有趁这时才有可能打倒她，否则晚一步的话，那人类最后的希望之火都将被扑灭……

进入塔内，第一层就是要面对率领着大量“正之使徒”的鲁刚。大陆上之所以一直混乱重重，和他的暗中操作是不无关系的，可以说他也是一切黑幕的原凶之一。自夸得到了神力的鲁刚尽管十分强横，但也挡不住众多拉格兹王者和艾克的猛攻，最终他带着欲望落入了地狱。打倒鲁刚，也从他那得了两张血之盟约，一份是迪恩王国的，一份就是基鲁瓦斯的，原来就是因为这东西，才使得鸦族一直听





命于元老院。而要破除血之盟约最简单的方法就是将其直接毁掉。看到方法原来如此简单，因为血之盟约，不得不听命于元老院，又为求自保又听命于萨娜基的鸦王内萨拉，此时的心里真是苦辣酸甜交汇了。

在这座塔里，艾克终于再次和他宿命的敌手，那位身穿黑色巨甲并拿着神剑艾塔鲁特的漆黑骑士再会了。他摘下了头盔，果然就是塞鲁基乌斯。在此艾克并没有激动，也没有去质问他什么。只是拿起了手中的拉格尼尔，要与他做一次真正的最后决斗。

今日，原迪恩王国四俊之一的神骑将卡维因的儿子艾克以及其弟子漆黑骑士——塞鲁基乌斯，这两个当今天下最强的战士终于要真正的一决高下了。塞鲁基乌斯，这是个悲剧的英雄，他将自己的一切都藏在了那身巨甲之内，苦战之后，他这次的确确地败在了艾克的手上。虽然自己的父亲死在了他的手上，但塞鲁基乌斯是个可敬的男人，同样是英雄的艾克对其的感情早已超越了仇恨，将他视为自己一定要超越的一座山峰。塞鲁基乌斯虽然因为对剑的执着打倒了自己的老师，可他感觉到了艾克的成长，知道这个小师弟将来绝对会是自己的好敌手，虽然战败，但无怨无悔。这一刻，两人不再是敌手，而是真真正正的知己、兄弟了。

死去的塞鲁基乌斯，以及那把插在地上的艾塔鲁特，艾克看着它们，剑所散发出来的光辉，似乎使他想到了什么……“那是十多年前，对，那是我还小，父亲杀死了母亲……这之后……蜜斯特问我，父亲母亲哪去了……那个男人……他是……对！是塞鲁基乌斯！他说他来晚了一步……不对，这不是他说的，还有一个男人！是他说的，他还对我施了魔法，之后我就什么也记不起来了……”塞鲁基乌斯死前的思念传到了艾克的脑中，他回想起了十多年前自己被封印了的记忆。现在的他似乎已经知道了真正的幕后之人是谁了……

“这个印记，有消除的方法吗？”

“你是……和‘拉格兹’的混血啊。”

“是的，父亲的先祖曾和‘拉格兹’……因此，我们一族常受到其他人的排斥，为此我才选择了参军，但是我很害怕，怕自己的身分被别他人发现，所以我不和他人接触，一直孤独地生活着……贤者啊！请你用你的力量消去这个印记吧！请改变我的人生吧……”

“我也没有办法，但这就是你听到我的声音来到这里穿上这副铠甲的理由？”

“我讨厌被人看到……我希望隐藏自己，因为这印记，我的成长要比常人慢，现在的样子和五年前没有变化，这样下去很快就会被人发现的，到时我会被开除出军队。还有一点……我现在还没学成我的上司，我老师的剑技……”

“那么，等到你学成时，就来我身边吧？我和其他人也不一样，实际年龄和样子……所以你的痛苦，我比谁都理解。”

“那您也是？但，为何要我？”

“因为，我的野心需要你的帮助。”

“野心啊……”



“对，野心。”

“那我在您的身边可以得到救赎吗？”

“我也不知道，但至少可以把你我从孤独之中解救出来。”

“这就够了……我决定了，等我



学成了剑技，一定会赶到您的身边！”

“那我等着你。”

“我是迪恩王国军卡维因将军配下的塞鲁基乌斯，贤者，您的名字是？”

“我啊，我叫……”

在塔中，艾克等人得知了从创世纪开始的一切真相：“世界最初只有水。一个少女降临在世上，她创造了世界万物，但这之后，她十分寂寞，一个人在空荡的世界上游荡。看到她如此的失落，动物们为了接近她，慢慢地进化成了她的样子，这就是“贝奥克”和“拉格兹”的始祖——曼那斯。

之后曼那斯在数千年里不断地进化成了各个种族，种族之间为了比较自己谁更优秀，展开了一场场惨烈的斗争。看到这里，少女十分的伤心愤怒，想要用自己的力量阻止他们，但结果……一场大洪水过去，剩下的也就只有特利乌斯大陆上的人和物了。

少女害怕自己的力量，害怕自己心中的负，决心成为完全的神，便将自己的负的一面分离了出来。这样就诞生了正之女神阿斯塔罗迪和负之女神尤奴。再后来，就出现了因为负之女神尤奴在世间制造混乱，正之女神







阿斯塔罗便派出自己的使徒将其击倒，封印在了‘炎之纹章’之中的千年前的战争。”

而为什么后世的人都要称尤奴为邪神呢？尤奴认为下一场战斗的敌人会告诉艾克等人答案的。现在，艾克等人就要面对当年三雄之一的黑龙王迪金汉萨，因为他受到了女神的加护，只有同样受到了女神加护的人才能打破这一加护。大陆最强，接近神的力量，用这些里形容黑龙王那惊天动地的力量绝不过分，不仅是艾克，就连各位拉格兹王在尤奴力量的加护下也无法与之抗衡。最后一心求死的老龙王还是自愿地败在了自己心爱的儿子克尔特的手上。

“为了让拉格兹王们引以为戒，在下将您讹称为邪神……请您务必原谅……”原来将尤奴称为邪神的就是迪金汉萨，他为了不再重演千年前的悲剧，只得对他人说“炎之纹章”中的是邪神，使他们不敢接近，这样才能保持大地的安定，但是没想到的是……虽然被打倒，但这位老龙王还是遵守了千年前和女神的约定，作为女神的战士战斗到了最后。告别了自己心爱的儿子，告别了曾经是敌人但他却无比尊敬的女神尤奴，这条老黑龙闭上了眼。“妻子啊，拉夏奥啊，我现在就去陪你们了。女儿啊，阿姆利塔啊，要坚强的活下去……”

越接近塔顶，尤奴脑海中的记忆越清晰，她又想起了当年自己被打败，阿斯塔罗迪坚决要与其一起自灭，而三雄在一旁劝说的情景。而当时还有一个男人，是他说服了阿斯塔罗迪放弃了自灭的选择。当时……

“既然如此，女神啊……那么至少不是选择消除，而是选择其他方法，好吗？我将用咒歌……把女神尤奴封印在这个纹章里。总有一天……虽然可能已经是遥远的未来了，那时也许我们能再次获得女神的信赖……为了那天的到来……请务必不要毁灭



女神尤奴。”

“对我而言……封印尤奴和杀死尤奴没有区别。只要能防止尤奴带来灾难，我就无所谓。可是，尤奴是不



是愿意接受这样……我就不知道了。”

“女神尤奴……请您记住我的话。我绝对不会放弃的。总有一天，我会让您恢复。所以……请不要露出如此悲伤的表情。我会永远留在您身边的。我会一直唱咒歌给您听，这样您就不会感到孤独了……”

当时的那个男人，就在前面，就在离塔顶最近的地方。

塞菲兰被打倒了，那扇通往女神之间的门打开了。他是一切的原凶，迪恩王国之乱，塞鲁基乌斯变做黑骑士后的行动，大陆上的混乱，元老院的暗中操作，以及女神阿斯塔罗迪的复活，这一切都是他策划的，为的就是要清洗这个混乱的世界，为了履行当年由他亲自和女神订下的约定。但是有谁能理解他心中的痛苦呢？

“看着两位女神先后沉睡，我和奥鲁迪娜结合在了一起，连迪金汉萨和索恩都认为这将是拉格兹和贝奥克之间的一次转机。不久后，奥鲁迪娜生下了我们的孩子，但是……可怕的是……我的力量！我的化身能力，我可以和女神交谈的能力，这一切都在一夜之间消失了……我感到绝望……我甚至想要轻生……再看看那个孩子，他竟然也只是一个再普通不过的贝奥克……这样……这样，对我们这些拉格兹太残酷了，难道种族间的相爱真的就是如此……不久后我便宣布自己已死去，悄悄去了迪金汉萨所建立的国家，在那一住就是几百年。冷静下来的我，记起了当年的那个约定，没错，我还是有责任的，那就是不让拉格兹和贝奥克争斗下去。虽然几百年来，大陆上战乱还是不断，但现任的贝格尼奥皇帝米萨哈是个贤明的君主，她是我的子孙，最意外的是没想到我和奥鲁迪娜的后人还多少保持着我的一些能力。和她交谈后，我认为大陆上的和平就在眼前了，等到那时，女神再醒来时，我就可以对她自豪的说：‘我们办到了。’梦想终归是梦想，灾难的一天来到了，米萨哈被鹭族暗杀了！不可能！我的族人怎么会做这种事，一定是有人陷害！当我赶到塞利诺斯之森，那一幕让我惊呆了……被烧毁的森林，疯狂的贝奥克，那些被杀死的族人……我拿起那枚我离开前交给罗拉塞的‘炎之纹章’，看着这一幕幕，我对天怒吼，为什么，我会失去力量。为什么，要夺走我的族人。为什么！为什么！为什么！人啊……还剩不到三百五十年，已经没必要再等下去了。这世界不需要贝奥克，也不需要拉格兹……他们都太不完全了。请苏醒过来吧，女神们啊，然后制裁他们吧！”

在将要死的一瞬间，这些曾经打算忘记的记忆又回到了塞菲兰，不，是艾鲁兰的脑海上。塞菲兰是他的假名，其真正的身分便是曾经协助三雄打倒了女神尤奴的鹭族艾鲁兰。在米卡亚的救助下，他还是活了过来。此刻，艾克只留了一句：“这是最后一次拯救的机会了，你好好想想吧。”便去面对他的最后一战了。而塞菲兰他将会如何呢？他能成功地说服女神吗？这位“人”的始祖艾鲁兰又将会何去何从呢？

“这个提案，不能采用。”

“但是，女神阿斯塔罗迪……女神尤奴被封印而产生的效果也影响到了您。半身陷入沉眠的话，那么同样另一半身也将陷入沉眠，你们毕竟是成对的。”

“但即便是这样，也不能让尤奴回到体内……看来只有毁灭这一条路了。”

“万万不可！这样做的话，您或许也会在同时被消灭。请绝对不要这样做。”

“艾鲁兰……心地善良聪明的孩子哟，看在你的面子上，我就再相信人类一次。”

“那么，就是女神尤奴被解放了，也无所谓吗？”

“并不是如此，从此我将沉睡1000年……1000年后，如果世界是和平、安定、繁荣的，那我就完全认同人类，并接受尤奴，变回创世神——阿斯塔迪奴。但是，如果是一方繁荣，一方衰败，充满了斗争和混乱的世界，那我就会对这个世界进行制裁，用汝等的死来对整个大地谢罪。”

“女神啊……”

“‘贝奥克’啊，‘拉格兹’啊。不要斗争，斗争之气会刺激尤奴，不可







以让她完全觉醒，因为当她苏醒时，我也就会苏醒，在不满1000年时觉醒的话，那只能说明人类再次走上了错误的道路……那么……”

“女神阿斯塔罗迪啊，女神尤奴在我的咒歌之下沉睡了。但是，如果在我的‘解放’咒歌之下，您苏醒的话，那就说明……”

“我知道。在这1000年内，如果你认为有必要，就使我们觉醒，将人类究竟建立了什么样的世界告诉我们，再将你如何看待这些人类告诉我们，我们听了后将会对人类进行公正的审判……这是你和我之间的约定。”

艾克的道歉与尤奴的劝说，最终都没能打动正之女神阿斯塔罗迪的心，这位身上充满了公正与严肃的女神已经决定的事是不会更改的，更何况神是绝不会放弃自己的约定的。女神就在面前，这是世上所有人最后的试练，人类能否开创属于自己的未来，所有的命运，这一切都悬在勇者艾克的这一剑之上。

强烈的正负之气都消去了，合并了尤奴的魂和力量，艾克终于打倒了女神阿斯塔罗迪。世界恢复了原来的样子，两位女神融入了大地万物之中，这个世界还是如以前一样，正与负并存，光与暗同在，只不过多了一点的就是，人类对未来的强烈希望。艾克，米卡亚，还有那些保留了人类未来的战士们，大家再次回到了大地上开始了他们安定对却对未来有着强烈不安的新生活。

不管未来是如何，安定也好混沌也好，一切都是由自己的双手开创，在没有了神的世界里，人类将会自己面对未来的难关，自己把握自己的未来。

贝利亚斯向阿姆利塔表明了自己的身份，自己并不是她的儿子，只是伊苏卡拉来冒充的而已，将国家交给了米卡亚后，他就能像一个普通人那样生活了。

而在这一场浩劫中阿姆琳塔也找到了自己真正的儿子，那是个样貌俊美的男孩子，和自己很像，而且还有一头黑色的长发。当然那个男孩子似乎也感觉了出来眼前这个美丽的妇人可能就是自己的母亲，两人都没有说破这个真相，只是客套地彼此打了声招呼，或许对他们来说看到对方平安无事才是最好的。望着孩子与那名有着宽大肩膀的紫发男子在一起，阿姆利塔也欣慰自己的那苦命的孩子有了一个这么可靠的归宿。

萨娜基找到了米卡亚，她知道了米卡亚就是自己的姐姐，也就是当时随着祖母米萨哈被暗杀下落不明的姐姐，而米卡亚也在尤奴附身之时，觉醒了当年失去的记忆。虽然是姐妹，但现在两人都已是大陆上重要国家的君主，再也不可能像普通的姐妹那样了，世间之事总是如此无情和多变……至于我们的勇者艾克，他并没有归附在任何国家，只是和塞内利奥一起消失了，此后大陆上只留下了关于他的传说。

这块大陆上
曾有位年轻人

他虽是凡人
却经历了无数的战争
还帮助两大种族走到了一起
帮助女神取回了自己的心

终于 他也成为了传说
超越了种族——年龄——性别
跨越了世上所有的藩篱
他的故事被人们口耳相传

无论是谁 提到他时都会像是回想起老朋友般
亲切地呼唤他的名字

苍炎的勇者——艾克

所有人都离去了，只剩下了艾鲁兰，他拒绝回到帝国，也谢绝了塞利诺斯王罗拉塞的邀请，而是一个人向着塞利诺斯之森的深处走去，因为他知道，在那里有一个人正在等着他，一个很重要的人……

“欢迎回来。”

“不，其实数日前，我就感觉到您回来了。”

“哼哼，我回来了，能再见面真是太好，艾鲁兰。”

“我也是，女神阿斯塔迪奴。”

“自从上次见面，有100年了？还是500年？”





“大约有1200年了吧。”

“是啊，对人来说，是很长的岁月啊。”

“啊，以前的安宁，已经全部都开始消失了。”

“是啊，世界正开始被“负”之气所覆盖。不过，我已经不会再害怕了，我会作为人的母亲，守护这个世界的。”

“是的。”

“那个，艾鲁兰啊，我很久没听到你的歌声了。”

“我啊，歌……”

“那么，由我开头，我们一起唱？好不好？”

“是……”

正与负、光与暗，其有如双生子一样，互相对立，却互相依存，世界上的万物都不可以缺少它们。只是，如果任一方的力量打破了平衡，最终都会给世界带来伤害。作为这两者的产物而诞生的人类们，不管他是哪个种族，他们都对这个世界有着责任，那就是调和这两种对立的存在，让这个世界能不停地前进下去。

晓之女神阿斯塔迪奴，她害怕自己体内的负之力，她也害怕大地上的人们向往这种负之气息，所以她将这种负之思想排出了体外，由此诞生了尤奴，而自己成为了阿斯塔罗迪。但是当阿斯塔罗迪决定接受尤奴之时，世间的万物将会得到调和，阿斯塔迪奴的心也会得到补完，她将会成为完全体的神一直一直保护着这个世界，照看着自己的子孙们，并将自己的歌声传进他们的心房中。这是种既让人的心安宁、祥和又使人充满了动力与希望的天籁。



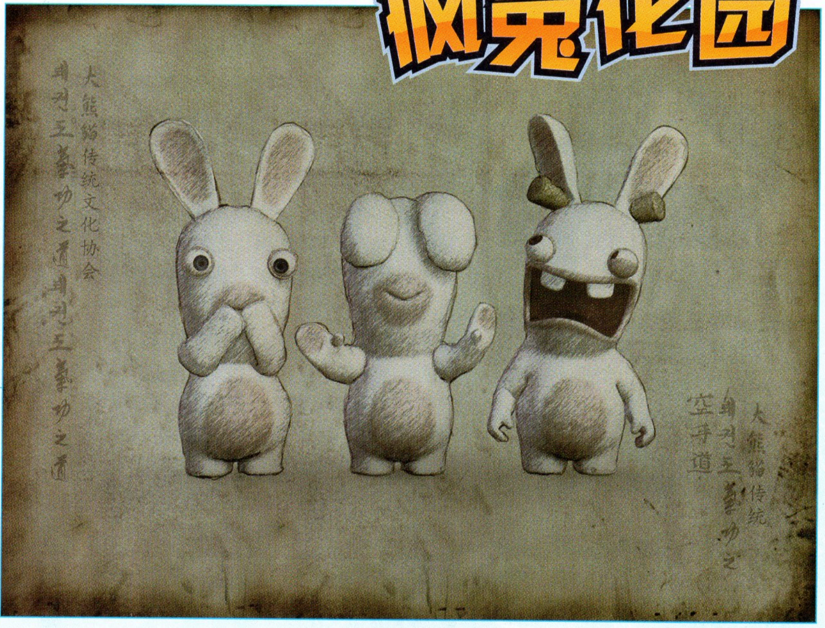


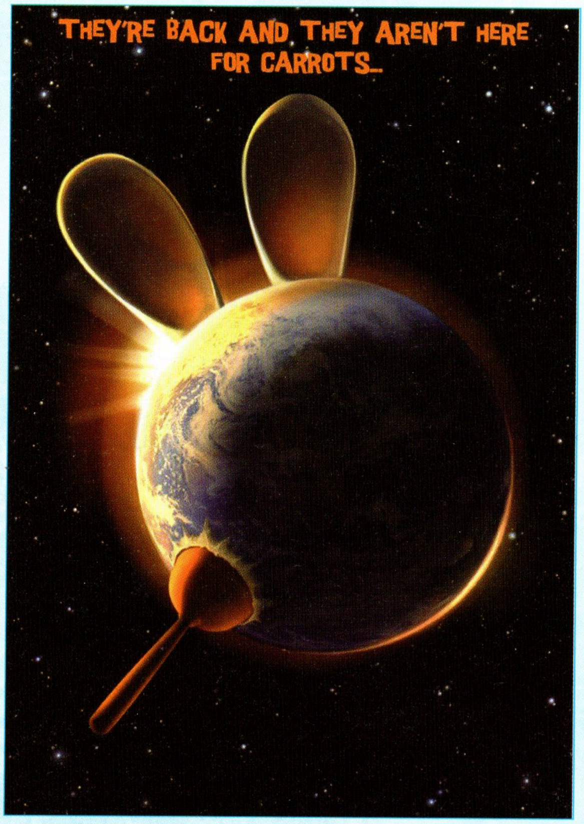
全文完

疯兔花园

Wii版的《雷曼：疯兔危机》销量超过百万，成为Wii上最成功的第三方游戏之一，也让影响力逐步减弱的"《雷曼》系列"得以复活。不过在《疯兔危机》中给人最深刻印象的并非雷曼，而是那一群疯狂而冒着傻气的兔子们。如今疯兔大有取代雷曼成为育碧吉祥物的势头，为了进一步扩大疯兔的影响力，在《雷曼：疯兔危机2》发售之前数月，育碧就已经开通了一个官方网站，用恶搞的影像和图片向大家展现疯兔们的魅力。

文化篇







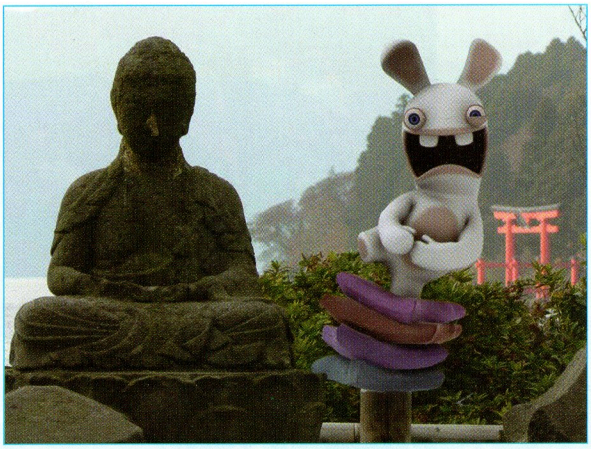


①中国传统文化之：非礼勿言、非礼勿视、非礼勿闻。

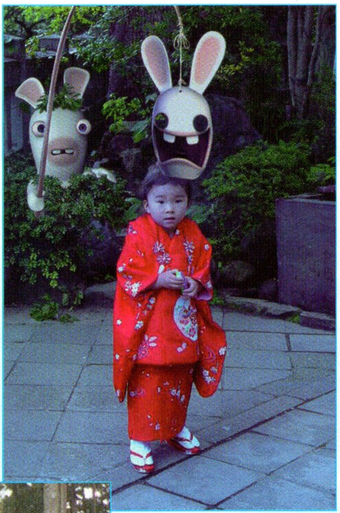
②兔子袭地球：这次他们的目标不是胡萝卜！

③疯兔版日本武士。

④日本著名版画"富岳三十六景"之神奈川疯兔冲浪图。



◀兔子杂耍团之佛像艺术表演家。



▲小朋友，送你一个帅气的兔子面罩哦！



▶这位姐姐，你的衣服老土啦，我给你涂上漂亮的花纹吧！



▶公园老伯级超级疯兔书法家。



▶回收废品：此处专收自行车轮胎及各类废锁。



▲念珠制造专门店：买念珠送皮揣子。



◀来呀！有种单挑！



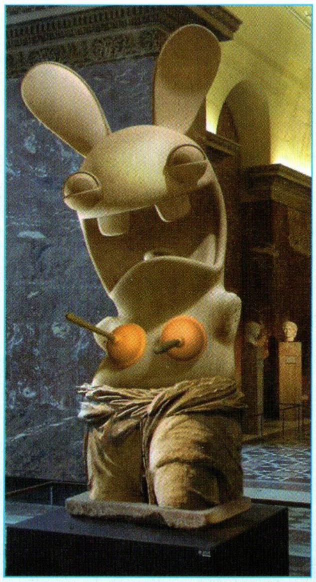
▶白花花的冻兔子肉，一斤32块便宜卖啦！



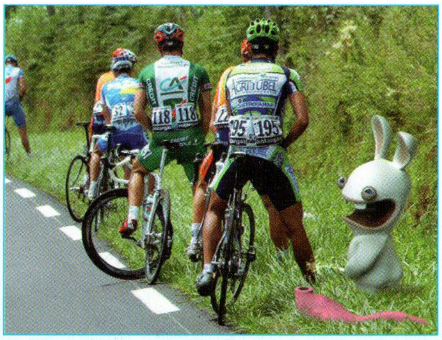
▶都别睡了，给我严肃点，这抢劫呢！



◀拿破仑·兔拿马：不想当将军的兔子不是好兔子！



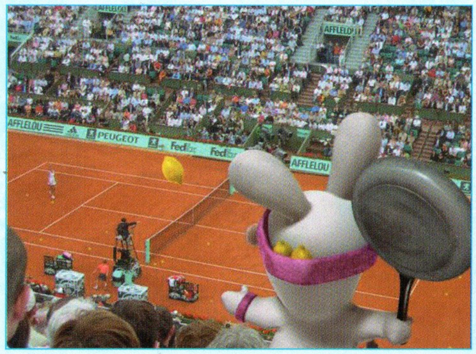
▲据说是世界上最美的雕塑——卢浮宫里的兔神维纳斯，体现残缺之美！



▲人有三急，左下角那个奇特的红色物体是兔子的专用夜壶么－－



▲艾菲尔铁塔真是个蹦极的好地方，追求刺激的兔子们，尽情尖叫吧！

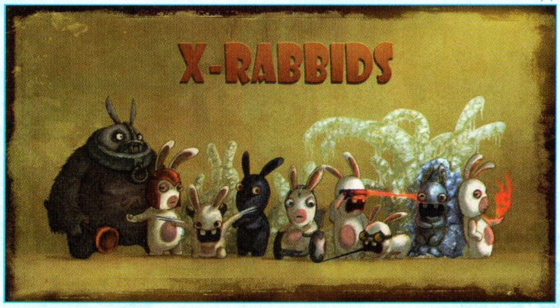


▲那个谁，别看后面啦，就是你，快吃我一球！



▲巴黎暴动，起因是街头混混流氓兔向警方疯狂投掷皮揣子。

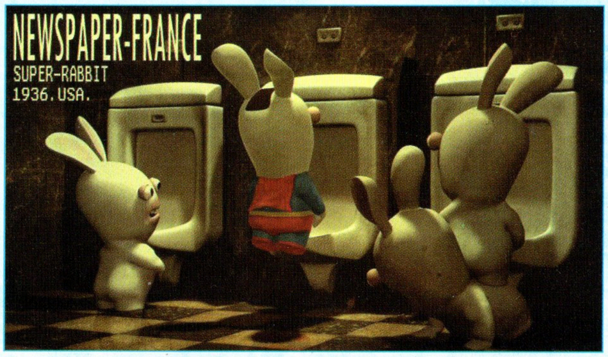
电影篇



▲感谢上帝，还好在游戏中碰到的不是这群疯狂的“X战兔”。



◀育碧是游戏版《忍者神龟》的独家发行商，看来真应该在游戏里设计一套这样的忍者神兔装啊！

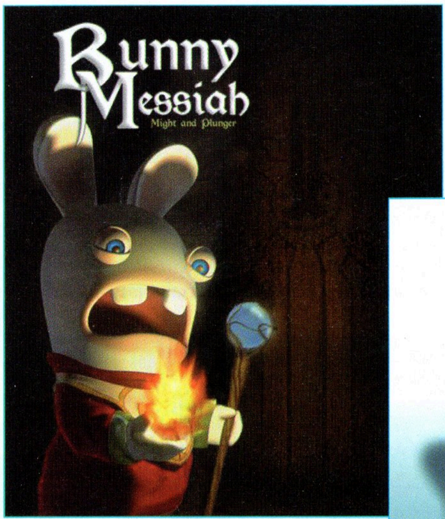


▶会飞的“超兔”，从此告别矮子上厕所的尴尬。



▲《加勒比海盗》疯兔版的Jack Sparrow真是“形神兼备”啊！

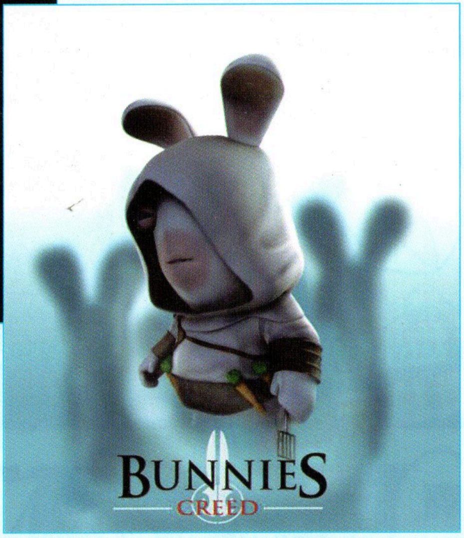
游戏篇



▲《魔法门：兔子弥赛亚》(Cosplay对象——《魔法门：黑暗弥赛亚》)。

▶《分裂细胞：双重疯兔》，特工大叔兔子·费舍尔锒铛入狱。





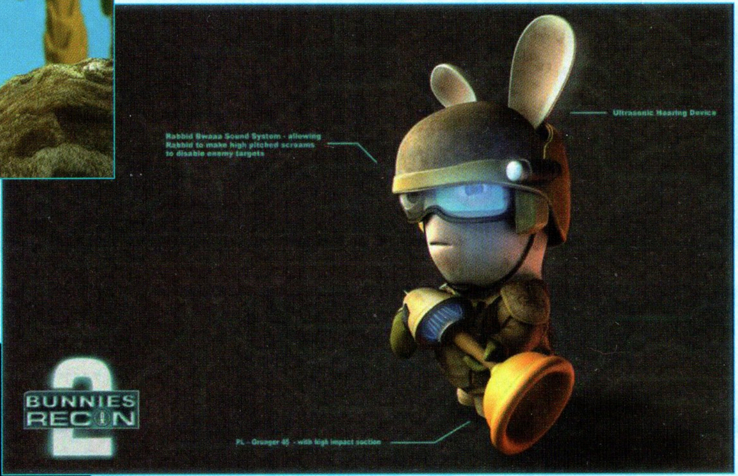
▶育碧年度巨献、美女制作人倾力打造《兔子信条》。(Cosplay对象——《刺客信条》)



▲业界最强Cry Engine技术全力制作孤岛求生FPS《兔子本能》(Cosplay对象——《孤岛惊魂：本能》)



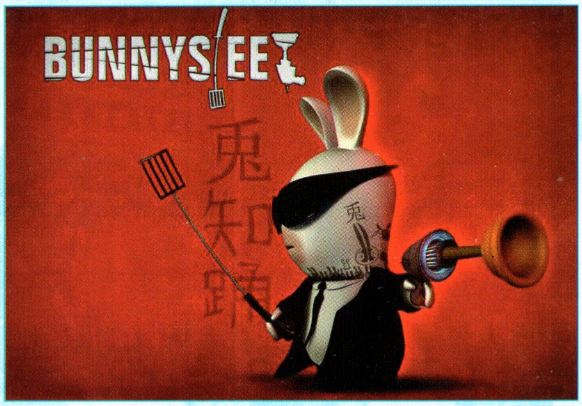
▶Cosplay对象——《模拟宠物》(Petz，育碧宠物育成模拟游戏)



◀《兔子行动2》(Cosplay对象——《幽灵行动 尖峰战士2》)兔子的头盔是“兔子叫声强化系统”，可以让兔子发出高声调的尖叫声让敌人无法动弹。



◀《彩虹六号：兔子》，兔子特工的拉斯维加斯反恐大作战。



▶育碧在Wii上推出的游戏有两款突破百万销量，一个是《疯兔危机》，还有一个就是《赤兔钢铁》……哦，是《赤钢铁》！

剧本 D·S 绘画 星仔


一个Wii玩家的
悲惨经历
省吃俭用半年多，
终于购入Wii了……
……傻瓜，傻瓜
啊哈哈哈哈！
……傻瓜，傻瓜
我终于也是步入次世代的贵族玩家了！！
哈哈哈哈
哦。
瞧这孩子疯的，孩他爹你也不管管……
啊……
甩
我打死你这败家的小王八蛋！
救命啊！
沙————
孩他爹，别打了……
唉，只能先放在学校宿舍了……
宿舍楼
唉，说了你们也不懂……
这是啥？还挺好玩的。
少废话，借我玩两下先。
啊？


给我！
给我！
砰！
让我玩！
啪！
各位壮士，有话好说啊……
呃？
哗
呀
不经鼓捣。
真没意思。
就是就是，走走走。
赔我的手柄！手柄！
冷静，别勒脖子啊！
他快死啦！
呜…咳咳！
听说你新买了Wii，怎么还这副表情？
唉，一言难尽……
嘿嘿，放一百个心。
新手柄已经花光了我的积蓄，千万别再出乱子了！
一星期后
简单！以后Wii就放我那儿，有空随时来玩便是。
对呀！
珍重啊！
嗨！是我，今天可以去你家玩Wii吗？
这个啊……
这样，我有一个好消息和一个坏消息，你先听哪个？
呃……先说好的吧！
我给你买了很多新游戏哦，有《纸片马里奥》，还有《致命格斗》……
真的？太棒了！不愧是我的好哥们！
坏消息是：你的Wii变砖了。
不好意思啦，我一放进盘升级就系统崩溃了，对不起哦……
嗯？
喂，喂？
傻瓜傻瓜
孩子你怎么了？孩他爹，快拨120！
END

文 蜘蛛、浅白狐 协力 Leny 编 D·S 美编 NINA



Wii专辑里为何会出现NGC的内容？恐怕这是大多数读者翻到这页后的第一感受吧？别急，容我们慢慢道来。

现在，拜某些神奇的数码技术所赐，我们国内的大部分玩家都已经可以玩到特制后的“Wii版NGC游戏”了，只要你有Wii主机和一个NGC手柄，就能够体验到在NGC时代里遗留下来的快乐。不过眼下市面上“重制”后的NGC游戏也随着Wii的热卖而水涨船高，林林种种不胜枚举且良莠不齐。那么，对于时间和精力有限的我们，如何在这些当年的游戏海洋中挑选出真正值得自己认真品味的佳作呢？相信这已经成了如今困扰不少玩家的难题。

现在，就让我们来告诉你。

Wii玩家必须收藏的20款经典NGC游戏

1 银河战士 Metroid Prime

制作公司：Retro Studios
游戏类型：ACT



名作3D化的过程中，有太多折戟沉沙的意外了。《银河战士》的3D形式会成功么？游戏公布之初，玩家难免担忧起来。然而，《Metroid Prime》发售后，当玩家握着手柄玩到游戏时，一切疑虑都烟消云散了。这款游戏的出色程度，甚至超过你的想象！

无畏的银河英雄——萨姆斯偶然截听到宿敌宇宙海盗发给总部的求救信号，于是追踪而至。信号来直于海盗建立于Tallon IV行星轨道上的秘密试验室。一次意外的探险，海盗发现了行星Tallon IV上具有强大力量的神秘物质Phazon，于是海盗们开始围绕这个神秘物质开发新的生物武器，称霸银河的野心再一次萌动。

游戏采用了大魄力的第一人称视点，给予了玩家身临其境的体验。画面展示出了NGC的强劲机能和开发者Retro Studios的超群实力。鸟人城市遗迹、外太空空间站、峡谷、溪流、废墟以及各种地形天气，无不刻画得精细逼真。辅与各种光影、烟雾，把气氛烘托得淋漓尽致。游戏氛围有种金色的辉煌与苍凉感，令人嘘唏感慨。各种细节刻画也很令人称道，如能量射出后的空气扭曲，雨天时溅在头盔上的雨滴，遇到蒸汽时面罩上的雾气等等。游戏在始终保持着高帧数的同时，还利用闸门的开启间隔、简洁过场的穿插及电梯的运用等小伎俩巧妙隐藏了读取过程，使整个游戏过程流畅自然。

游戏继承了系列的严谨风格，解谜的环环相扣令人叫绝。跟SFC上的前作一样，最初的萨姆斯只有简单的能力，绝大部分区域是对你关闭的。你需要运用现有能力，通过细致的观察和操作进入新区域。然后一环环探索下去。游戏不但继续了系列一贯的探索核心，还空前地强调了这一要素。玩家很多时候需要利用各种观察手段，仔细探寻、搜索场景内的各个地方，找出机关。游戏的世界构造极为巧妙，探索区域广大，但又有机地分成多个部分。令人叫绝的是，场景虽然涉及到行星上的各个地区，却是各个相连的，就算从地图一头的地区到达另外的地区，也并不要你横穿整个世界，而是由一些小通道相接。

随着游戏的深入，玩家将会面对多种选择，需要记忆的地方很多，如果一处一处去探索，那将是极大的负担。幸好游戏没有适当的提示系统，可以向玩家提示游戏进行中的可疑地区，避免了在前作中经常迷失的情况。而游戏的解谜部分也保持了极高的水准，很多谜题最后破解的时候，往往能让人会心一笑：原来是这样啊。

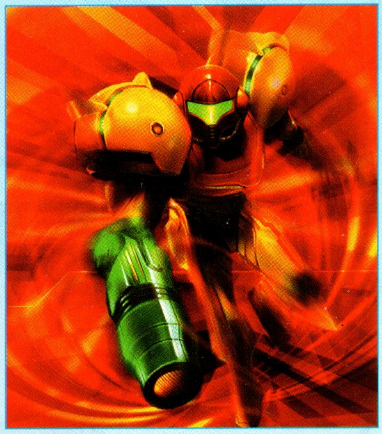
游戏在操作上颇为接近FPS游戏，锁定功能使游戏在保证了动作性的同时又兼顾了射击的快感。游戏的战斗设计得非常出色，玩家往往先要了解敌人特性之后再切换不同的光束配合相应面罩来打击敌人，而几个不同属性的敌人一齐出现时，对玩家的操作能力就是一个很大的考验了。这个还继承了以往的变球系统。加入了“加速”与“磁力球”两种新性能。游戏中的U型地带需要使用加速的能力来达到新地方。这在战斗中也有运用，例如选择有利位置进攻或者及时躲避攻击。

得到磁力球后主角便能在特定的轨道上运动，开拓新的谜题。游戏的隐藏模式非常丰富，根据玩家收集度和扫描度的不同，会一点点开启画廊模式等精彩内容。通关一次之后会开启HARD模式，如还觉得意犹未尽，你还能尝试最低HP通关之类的极限玩法。

在N64时代，《塞尔达》与《马里奥》完美地迈入了3D时代，延续了系列的辉煌；而NGC时代的《银河战士》，则也完全够得上这样的标准。她是一个不容错过的真实传奇。





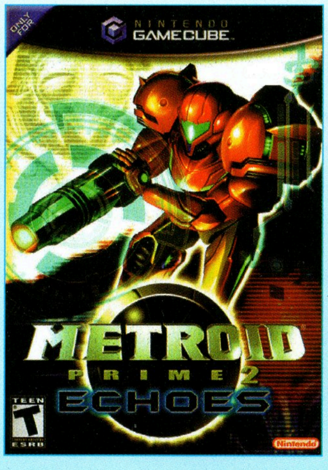


※本文中各NGC游戏排名不分先后

2 银河战士2

制作公司：Retro Studios
游戏类型：ACT

Metroid Prime2

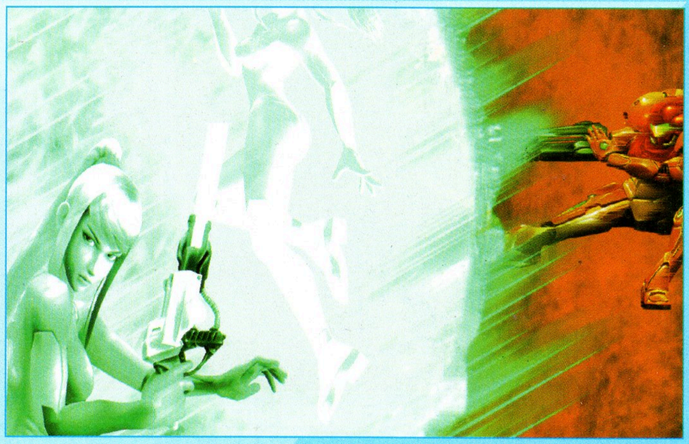


上一作中，如果你以100%收集通关，就能看到最后的隐藏动画：萨姆斯的终极盔甲被metroid prime夺走，最终竟与盔甲融合，诞生了强劲敌人——暗萨姆斯。

Luminoth一族曾在数代之前来到Aether行星并定居下来。他们建造神殿，繁荣大地，发展出了崇拜Aether光能的光之文明。Luminoth一族创造的文明犹如蒸气文明的终极形态。在视觉效果上，这一作里的建筑以冰冷的机械风格为主。比起前作鸟人族所创造的返璞归真却又高度发达的木石文明，则是另一种风貌与体验。然而一颗陨石带来了灾难，陨石的撞击使行星时空扭曲，邪恶一族Ing通过时空缝隙来到这个世界，窥视着Luminoth族的灵能。经过Luminoth与Ing数个世代的争夺，三座供奉Aether之光的神殿相继沦陷，只剩下Luminoth族最后的守护所Great Temple，命运岌岌可危。另一方面，银河联盟军追击宇宙海盗降落于Aether行星，之后却音信全无。联邦只好求助于萨姆斯。于是无畏的银河英雄萨姆斯再次踏上征途，并卷入了一场光与暗的较量之中。面对着野心勃勃的宇宙海盗及黑暗中虎视眈眈的暗萨姆斯，这场纷繁复杂的斗争萨姆斯将如何应付？

在游戏开始萨姆斯误入黑暗区域，因为还没得到抵御腐蚀的能力，于是固有能力被抢夺。得到萨姆斯能力的各种小怪，也摇身一变成为棘手的敌人。萨姆斯需要打败这些异化了的敌人，找回被抢夺的能力。这一作的BOSS战和情节巧妙融合，成为本作的一大亮点。（编注：这个桥段怎么感觉像《多罗罗》……）

“《银河战士》系列”一直以来都有一种浓郁的宗教氛围，本作亦然，这是烘托游戏神秘气氛的重要元素。前作为NGC游戏定下了一个超高的游戏品质标准，当然也包括了它的视觉表现。二代在画面上竟然还有着一定提升。其主要表现在一些小细节方面，比如瀑布落到水潭时的涟漪，漂亮的烟雾效果，细节更加丰富的盔甲……上作就已经非常细腻的贴图这作更加细腻，显示了开发者RS的非凡技术与才智。整体来看，Aether行星的景色比较荒芜，远不及上代Tallon IV行星的绿意葱翠，建筑也缺乏上一作的浓郁辉煌的艺术气息。可随着游戏的进行，玩家的感受也开始逐渐改



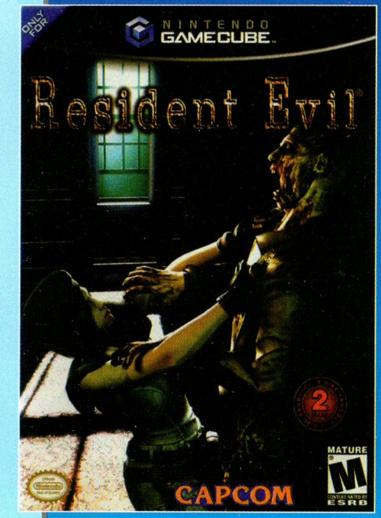
变。游戏后期进入的“浮游要塞”登上顶点后非常辉煌壮丽，有种天人合一的美。

这个系列一向难度颇高，二代比起前作还略有提高，如果你的方向感比较弱，就真的非常容易迷失在光暗交替的世界之中。世界分成了光与暗两部分，这是本作一大特色。即使在相同的地方，光暗时空的景物也会完全不同。萨姆斯可以通过传送点穿梭于两个时空之间，而两个时空谜题往往相互关联，也增加了游戏的难度。这作游戏流程比上作还长，再加上黑暗区域，以致探索的总区域差不多有上作的两倍。主角的武器也焕然一新，除了经典的基本武器之外，我们还能配合光、暗世界得到新的光射线和暗弹，它们可以用来打开相对应的区域，以及对相克属性的敌人给予特别的打击，此外独具特色的回音面罩的加入，也带来了新的游戏体验和谜题。

游戏的ＢＯＳＳ战极有创意，BOSS中除了庞然大物之外，也有一些诡异的小家伙。这作的BOSS战不但数量多，还极为精彩，一举突破了以往的正儿八经的BOSS战常规，比如具有“蜘蛛球”能力的这个BOSS，堪称游戏中最令人发指的BOSS了。别看它小，但在狭小复杂的2D空间中却极度考验萨姆斯变球之后玩家的控球能力。还有浮游要塞里的一个看守装置，需要玩家在蜘蛛球中使用加速来打击敌人不断变化的弱点，让人耳目一新。

整体来说，这一作延续了《银河战士》的品质，保持了极高素质。BOSS战与情节浑然一体的设计堪称绝妙，但难度上的不妥协及游戏气氛的阴郁使得本作在商业上没有取得预期成绩，但这并不妨碍她成为一个杰作。如果你喜欢这个系列，并且有信心挑战高难度的解谜和战斗，那么这款游戏绝不会令你失望。





3 生化危机

制作公司：Capcom
游戏类型：AVG

Resident Evil

当Capcom发售《生化危机》初代PS版时，那不过是一款预估销量为15万的游戏，并没有人能预料它能重振《鬼屋魔影》所开创的恐怖游戏的雄风，成为整个系列日后3000万销量的起点。

之后，《生化危机》凭借自身不俗的素质取代了《街头霸王》，成为Capcom的镇社之宝。就像《最终幻想》等所有被玩家钟爱的游戏系列一样，重制元祖版本的《生化危机》也事属必然。Capcom当时遭遇了经济危机，在任天堂的大力拉拢之下宣布“《生化危机》系列”以后将由任氏主机独占，而重头戏之一正是《生化危机》重制版。任天堂甚至为此牺牲了自家主机的形象与定位，本作打破了NGC主机没有“M”（成人）级别游戏的记录。

作为重制作品，如果画面声音效果没有进步，那简直不可原谅。预渲染的图像非常漂亮，令人惊讶的美工，粒子效果，阴影与光照以及多边形建模都完美无瑕，只是过场动画偶尔有停顿，人物动作有些僵硬。也许这是诸位所看到的第一款游戏动画与实际游戏画面几乎没有差别的游戏——而且本作的CG堪与“《FF》系列”的CG相提并论。重新制作的游戏更加精致，选项更多，也更加恐怖。如果你安装了环绕声系统，那么一切都无可挑剔——阴郁的怒吼，揪心的尖叫，还有愤怒的咆哮，都会让你从座位上跳起来。各种场景中的声音效果都非常契合情境。

然而，重制又不能仅仅意味着





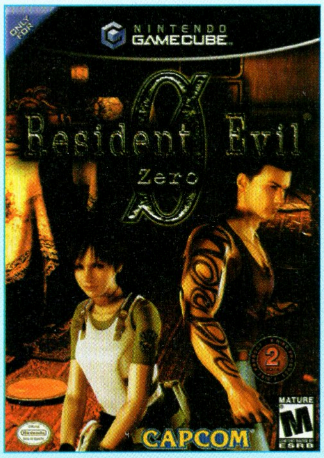
声画效果的进步。许多人认为二代才是系列的巅峰，但是大部分玩家同意，尽管二代的系统更加圆熟，但单论恐怖程度，一代仍为系列翘楚。Capcom说前作的各种要素有70%经过重新制作，这比他们关于某游戏在某主机上的独占宣言要可靠得多。一出门，你就会遇见全新的谜题。几乎所有的敌人、道具、房间都大幅加强，改头换面或者是首次出现在你的面前，如果你没有把PS上的原作通过几次关，一定会认为这是一款完全不相干的游戏。预想中应该出现丧尸的地方并没有“老朋友”出现，只是在你认为安全的地方丧尸犬会和你打招呼。Capcom在初代生化危机发售之后的各项心得与精粹，例如快速转身和边后退边射击等都毫无保留地注入到了《生化危机》的重制版当中。新道具的引入使游戏更具策略性：吉尔有了发电器，而克里斯这次可以把手雷塞到僵尸的肚子里，然后再向僵尸射击，观看烟火表演。主角的近战匕首能够为自己赢得一丝喘息的机会，合理使用往往能救自己一命，这使系统的趣味性又增加了一层。打倒丧尸以后一定要注意毁尸灭迹，否则会吸引新的超级丧尸，这种吸收了普通丧尸的大块头在后面会让你吃足苦头。本作难度较大，一般情况下玩家需要12个小时左右才能通关。玩家有充足的理由通关数次——因为游戏有10种不同的结局。

如果你有把握在看到任何场景时都不让肚子里翻江倒海，那一定要买一张这款游戏。如果你没有这样的把握，准备好痰盂，再去买一张。笔者感到非常遗憾的是，限于NGC主机装机量和玩家群，本作的销量不能让Capcom满意，所以游戏的二代三代再没有得到如此精心的重新制作，这是所有《生化危机》粉丝的损失。

4 生化危机0

制作公司：Capcom
游戏类型：AVG

Resident Evil0



作为Capcom向任天堂示好并至今保持独占的作品，《生化危机0》也成为了很多生化粉丝入手NGC主机的一大动力。

从名字就可以看出来，游戏的时间设定在《生化危机》一代之前，准确地说是一代之前的几个小时。游戏的主角是一代中戏份不重的瑞贝卡和被控告杀死23个人的前海豹队员比利·科恩，剧情交代了T病毒的一些由来，比利过去不为人所知的身世也为玩家所知。

使用不同的角色进行游戏在“《生化危机》系列”中并非首创，但是在游戏的绝大部分时间里使用两个人物同时进行游戏还是生化史上第一次。游戏开始之前，玩家就知道比利和瑞贝卡的能力有所不同。比利更加强壮，更耐摔打，而瑞贝卡却能够合成不同的化学药剂。游戏中，你可以在瑞贝卡和比利之间自由直接切换，也可以在二人靠在一起时交换物品。可以随地放下道具的设定也令人倍感体贴。这种系统带来的问题是，瑞贝卡成了一个偶尔提供一下支援火力的道具柜子跟在比利后面亦步亦趋。

游戏的画面从公布的那天开始就一直是NGC主机的标杆。Capcom非常讨巧地把资源放在了人物建模上，本作的一大优点就是精细的人物建模和既保留Capcom传统又耳目一新的画面效果和敌我双方的设定。游戏经过预渲染的背景达到了照片级水准，令笔者想起了第一次在PC机上看到《盟军敢死队》时的惊艳，想必玩家也会对比利在车厢上爬过时被水一激的情景记忆犹新。敌人的动作也极为流畅，可惜主角的动作有些僵硬，要是能有全3D的视角就好了。游戏中最令人满意的部分在于高品质的过场动画。这些过场动画秉承了“《生化危机》系列”一贯的素质，对剧情的交代起到了画龙点睛的作用。声音营造的氛围非常有投入感，你总是要担心下一个角落里会不会突然出现僵尸咬你一口。Capcom还使用了一些无声的桥段，这种寂静反而更让人毛骨悚然。拜杰出的图像和声音效果所赐，游戏氛围的营造极为成功。可惜游戏仍然不支持逐行扫描模式和杜比Pro Logic Ⅱ，真是令人费解。

要想真正体验一下本作，至少需要选择正常模式——“Easy”模式中玩家见不到真正的结局。游戏一周目通关时间平均为10小时左右，这是一款颇有难度的游戏。到了游戏后期，Capcom竟让三到四个敌人一起冲过来，这不免让人崩溃。

尽管本作也有诸多缺点，然而如果你肯原谅蹩脚的操控和老套的谜题设定，那么《生化危机0》依旧恐怖，依旧有趣，并没有辱没本系列的名



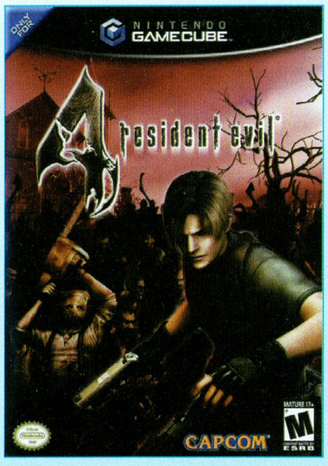
声。游戏进行到最后，我们又找回了那种恐怖的氛围，这就是为什么恐怖冒险游戏的粉丝一定会喜欢这一款游戏。但是对其他浅尝辄止的玩家来说，游戏沉闷的系统和关卡设置不会引起他们太大的兴趣。



5 生化危机4

制作公司：Capcom
游戏类型：ACT

Resident Evil4



坦白地说，在游戏发售之前笔者根本不看好《生化危机4》：剧情已经黔驴技穷，操控方式也未经验证，《生化危机4》在剧情上与前几作并无显著的联系，只不过套用了几个颇有人气的人名而已，《恐龙危机》、《鬼武者》等名噪一时的Capcom自家作品折戟沉沙还历历在目，《生化4》又能争取到多少新老玩家的青睐？三上真司这下子栽定了。

但媒体评分回答了一切。根据gamerankings网站的统计，它在所有欧美主流媒体的评分中取得了95.8的高分，不仅位列所有"《生化》系列"游戏的首位，更位居总游戏排行榜的第四位。它在2005年年终疯狂扫下1UP、Gamespot等无数权威媒体的年度最佳游戏大奖，甚至今年重制的Wii版本也轻松卖了75万份。笔者尤记得时隔一年之后，有媒体对2006年进行年度回顾时甚至这样叫苦：鉴于没有2005年《生化危机4》那样鹤立鸡群的游戏，选出年度最佳争议很大。

忘了《生化危机》初代重新振兴的恐怖游戏类型吧，忘掉T病毒和安布雷拉公司吧，忘掉浣熊市警察局吧，甚至我们多年的忠诚老友——丧尸也被Capcom狠心抛开。游戏成功转型，崭新的《生化危机4》有着更多的动作成分。里昂接受美国政府的派遣到一个偏僻的欧洲村庄营救被绑架的总统千金。全新的剧情，全新的操控方式，最棒的还是新的视角系统，打起来太爽了！

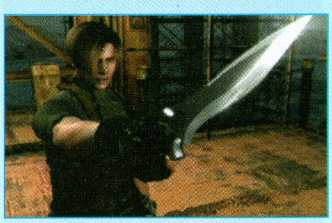
游戏在保留经典操作的基础上做了多项改进，例如模拟摇杆控制里昂的方向，右扳机控制武器，但是所有的按键都经过微调，加快了反应速度；新增的设定，例如L键快速使用匕首等等无疑更加适合游戏增加的动作部分。本作之所以能够取得众口一词的称赞，经过大幅改进的操控系统功不可没，许多玩家一直抱怨的"坦克般的操控"被甩到了九霄云外。根据环境的不同，玩家只要轻轻一按动



作键可以做出跳跃篱笆、跳进窗子等各种不同的动作，帅哥里昂的身手更加利索、敏捷。如果能直接更换武器而不是一定要通过菜单更换，那游戏就更加完满了。但是，游戏最大的革新当属肩上视点的引入。这种设定使游戏有了FPS般精准的操作，在移动和射击之间找到了良好的平衡，而且有助于玩家更好地观察复杂的战场局势。就连去年大红大紫的《战争机器》制作人也从不讳言自己在制作时从《生化危机4》中借鉴良多，尤其是越肩视角。

游戏的流程非常丰满，每个章节过后还对命中率和杀敌数都有统计，挑战起来更有成就感。对恐怖游戏来说，躲避敌人往往是游戏的王道，然而本作摈弃了这个规则。在新手难度中，弹药与药品随处可见。游戏的对手设定为由寄生虫操控的人类——所以他们攻击的速度更快，智能程度也更高，游戏的节奏也随之加快。好在这20多个小时的流程中，对付这些村民对于前浣熊警局的警官不会成为太大的问题。可惜不能扛着加特林机枪扫射稍微丧失了一点爽快感。

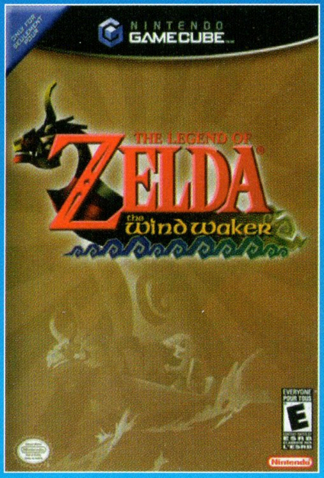
请注意，当你买了一张《生化危机4》时，并不是你拥有了《生化4》，而是它完全控制了你，让你沉浸其中。这款NGC上的必买必玩之作将"有史以来最好的《生化危机》游戏"这个头衔戴在了自己头上。



6 塞尔达传说：风之杖

制作公司：Nintendo
游戏类型：A·RPG

Legend of Zelda:The Wind Waker



这是NGC上的第一款《塞尔达》。游戏采用卡通渲染，富有童趣。画面处处流露着柔和的气息，摇曳的椰树，轻摆的花草，徜徉在和煦的阳光中，气氛美妙。这是一个神奇世界中的奇妙冒险。游戏虽然采用了卡通渲染并洋溢着美妙的童话氛围，但神秘感却堪称系列最浓的一作，游戏设定在《时之笛》后数百年，那时的世界已被大海淹没，早已物是人非，这令游戏产生了一种迷人的荒凉凄美之感。

故事伊始，林克与奶奶和妹妹生活在一个美丽的海岛上。林克12岁生日这天，按照习俗，为了纪念一位绿衣勇者需穿勇者之服。他拿着妹妹送的生日礼物——望远镜，突然发现怪鸟来袭。林克救下了被怪鸟抓住的海盗头子——泰德拉。而妹妹却被再次偷袭的怪鸟抓走。于是林克在泰德拉的帮助下，踏上了解救妹妹的勇者之旅。

本作操作上沿袭了N64上的前两作，非常轻松，容易上手。游戏没有浪费林克可爱的大眼睛，加入了"眼神"系统，游戏中林克会自己盯着一些可疑或者需要注意的地方看，这非常有效地提示了玩家，大大减轻了游戏者搜索的负担，是一个有趣又实用的设计。加入的"特殊攻击"系统是游戏动作"表演性"的集中体现。敌人攻击的一瞬间，灵光一闪，通过准确地按键发动出人意料的漂亮反击。这是一种有效且重要的打击手段，对一些难缠的敌人具有奇效。不过想要准确、漂亮地掌握"特殊攻击"却绝非易事，特殊攻击的出现条件、时机的把握、与普通攻击的衔接都值得研究与练习。这一作的敌人也很懂得防御，会不断地变换防御架势，玩家需要及时变更攻击方式才行。游戏还有一个非常有趣的系统，那就是可以



拾起敌人的武器来使用，游戏中所有敌人的武器都会脱落，把它们拣起来挥舞一翻不是很有趣吗？丰富了游戏的玩法，还能解答一些谜题。敌人武器威力虽大，但不是笨重就是太长，想用好也不容易哦！比如拾捡的时机、地形的判断都很重要，否则反而被动。



解谜上，“配合”是很重要的一点——它包括道具之间的配合，还有与同伴之间的配合。举个例子：穿着沉重的铁靴使用钩子拉倒巨大木像出现被阻挡的路口。这种强调理智思考和对道具特性的掌握使得谜题非常新鲜和有趣，这也是《风之杖》的谜题主流。林克与伙伴的配合：这作的两个神殿需要林克和贤者配合，最终还要和塞尔达合力才能击败魔王。这种配合其实还是由游戏者来完成，不但丰富了玩法，而且对于情节也有了更深的阐释。此外，不同种类敌人之间也很讲究配合，比如经典的大铁甲武士和魔法师的搭配；怕光的僵尸和猪怪之间的配合等等，相当难缠。

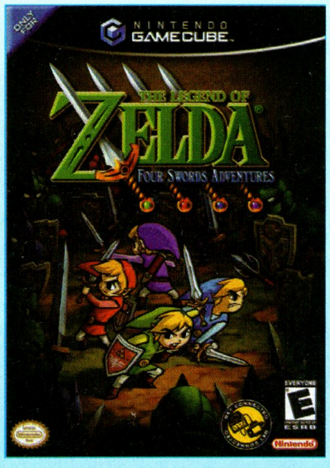
《时之笛》中，通过吹奏乐曲来打开机关、时空转移、穿越时间等等，这是一种超自然之力。而《风之杖》里，关键词是风。游戏中需要对以“风”为代表的诸多自然力量的控制来达成目的，比如改变风向乘魔法叶子飞到目的地，利用风向航行等等。游戏中非常多的时候都是靠环境中的一些“自然物品”来完成。比如扔石头砸墙上的炸弹花炸开拦路的巨石；向熔岩浇水凝固成落脚点让定期喷发的岩浆带到其他地方；利用潮涨潮落进入房间等等。

2002年正是NGC在日本销售最低潮的时期，急需大作来带动销量，《风之杖》就是在这种情况下推出市场的。为了赶上发售时机，游戏本身的完成度受到了影响，而且游戏后期的航海挖碎片鉴定宝图实在太繁琐，生硬地拉长了游戏流程，却也影响了游戏的节奏。总之，完成上的略微仓促，是游戏的最大遗憾。可遗憾归遗憾，这还是一款绝妙的优秀游戏。

7 塞尔达传说：四支剑

制作公司： Nintendo
游戏类型： A·RPG

The Legend of Zelda:Four Sword



《四支剑》首先发行的是GBA版，随后才在NGC版本上活用与GBA的连接，强势参入“《塞尔达》系列”，并为这个伟大的系列增添了光彩。

游戏有两个多人模式：“海拉尔的冒险”和“影之战斗”，在后一个模式里，玩家操作的林克之间会展开真刀真枪的战斗，直到只剩下最后一个人，这一部分感觉更像是全明星大乱斗的2D版本。《塞尔达传说》的独特感觉并未在本作中丧失，仍然是标准的塞尔达游戏。而且，无论是否有三个朋友与你并肩战斗，都不妨碍你从中得到乐趣。毕竟找齐三个同伴和你一起玩《塞尔达》是个非常麻烦的事情。

海拉尔的冒险是本作的主要部分。邪恶的巫师瓦提捍脱了结界，将塞尔达公主以及六位侍女封印在水晶当中，海拉尔大陆也笼罩在毁灭的阴影之下。大陆惟一的期望只有林克，他需要收集四支剑的力量，这四支剑可以将林克化为四个不同颜色的分身，最终击败瓦提，将其重新封印。如果想要多人同乐，需要每个人有一个GBA和一个NGC与GBA的连接线。尽管找齐这么多装备不是很容易，但是只要你玩一下多人游戏模式就会理解为什么任天堂要这么做——实在没有比用GBA作为显示屏幕更好的办法了。游戏的整体战局依旧通过NGC主机显示在电视屏幕上，而当玩家进入洞穴或者建筑之后，游戏的内容主要显示在GBA屏幕上，甚至连对话也不例外。一个玩家找NPC对话不会影响其他玩家去另外的地方冒险。玩过《最终幻想：水晶编年史》的玩家一定会感激涕零：不需要因为某一个人暂停游戏了。然而，游戏仍然不支持局域网或者互联网协作。

游戏有八个世界，每个世界中有三个小关，但本作不像之前的系列作品一样可以自由的在各个关卡中穿梭。游戏中玩家需要不断收集力量宝石(相当于以前作品中的Rupee，只不过是三角形的而已)每关超过2000以后就会冲破结界进入到下一关。多人模式中，每个人力量宝石的多少将决定玩家的排名。所以，用炸弹招呼你的朋友非常好玩，起码在本作中是这样。

单人模式也许没有多人模式紧张刺激，但是变化并不大。玩家需要同时控制4个林克，但是你可以完全只管第一个林克，而让其他的林克像其他RPG中的同伴那样跟在身后。在必要的时候再指令其他的林克摆开阵型攻击或者解谜。其他游戏的多人游戏中很难再找到如此巧妙的谜题设计。游戏的旅途大概需要20个小时，算是做足了功课。

尽管游戏的探索和解谜并不缺少乐趣，但是任天堂显然忘记了游戏主机已经进入了3D时代。画面表现和15年之前没有大的区别，游戏中任天堂经常让我们看到怀旧的超任级别的图像。对话还是文本框，过场剧情不过是把镜头拉近了一些——图像的材质看起来更要命了。好吧，是否喜欢本作的风格，取决于你对2D时代的《塞尔达》有多少爱。我们曾经热爱的熟悉配乐也还是上世纪80年代廉价卡西欧合成器做出来的效果。好在这些经过重新编曲的音乐也很不错，多少补偿了一下玩家的不满。

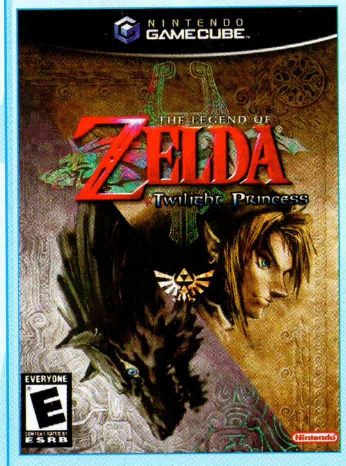
如果你需要一个理由说服自己买一个NGC到GBA的连接线的话，本作就是最好的理由。



8 塞尔达传说：黄昏公主

制作公司：Nintendo
游戏类型：A·RPG

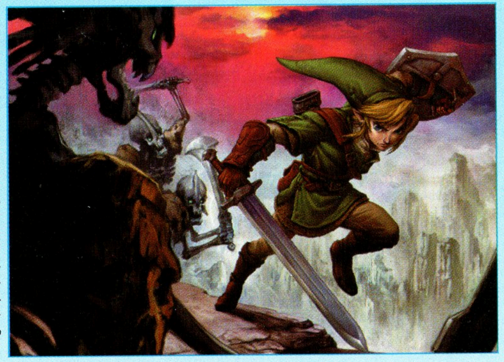
The Legend of Zelda:Twilight Princess



林克是海拉尔边远小村庄的年轻牧人，对外面的世界知之甚少。最近一桩桩怪事渐渐打破了小村庄的宁静平和。一天村里的小孩和伊莉亚被突然闯入的魔军抓走，林克也被击昏。醒来之后林克直追上去，遇到的却是一面诡异的黑墙，林克被黑墙中伸出的魔手抓入了里面的世界。这个世界正是不断侵蚀着的黄昏世界。进入之后林克竟然变身为狼，被魔物关入地牢。林克已无法置身事外，被掳走的小伙伴还等着营救，黄昏世界与表世界的平衡需要重建。还有这幕后的黑手，到底是谁?

游戏采用了玩家呼声很高的写实风格的画面表现。林克也拥有了帅气写实的比例，年龄设定为青年。而且人物设计也并非一味追求写实，还有种漫画式的精炼概括。本作堪称系列情节最饱满丰富的一作了，把A·RPG这一名称诠释到了一个新的高度。对白风趣幽默，经常令人会心一笑。情节饱满感人，演出诙谐，镜头运用恰到好处。

游戏系统上，最有特色的是加入了变狼系统。林克变狼之后便会具备神奇的感应能力，能够看到人形态时见不到的种种事物。狼形态区别于人的种种特征都在游戏中表现了出来，比如通过气味追踪、掘地、神奇感应以及和米多娜魔力的配合等，让游戏的玩法更加多样。操作上与上一作《风之杖》相比更加爽快，打击感出色，赏心悦目。前作中加入的特殊攻击在这作中发扬光大，成为一个奥义系统。往昔勇者，骷髅骑士将会交给林克7种奥义，这些奥义比起上一作来更具实用性，而且丰富华丽，让游戏更加好玩有趣。游戏系统非常丰富完善，比如很多第三人称游戏都没处理好的"射击"(射箭)部分，本作中就解决得非常完美，林克瞄准之后可以按L键切换到第三人称状态，这时可以保持射箭状态移动，便于避开敌人的攻击之后放开L键马上进入射击状态还击。还有不能不提的迷宫部分。这也是系列的精华所在。本作的迷宫数量充足，而且风格各异。各种道具在迷宫中扮演了重要角色，可以说迷宫都是围绕着道具的各种使用来展开的。



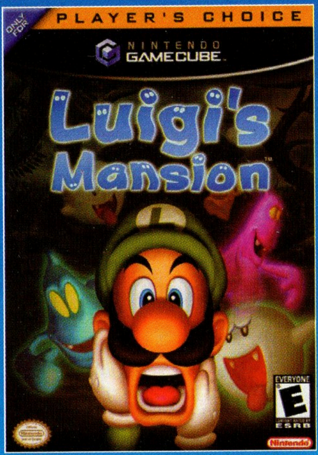
最终战里林克、米多娜、塞尔达一起打败了魔王加农，米多娜恢复了高贵的公主形态，在返回自己国度的同时打碎了惟一联系两界的镜子，纵然万般不舍，但为了悲剧不再重演，她还是毅然回到了自己的世界之中。也回应了开头的悲伤色调，以这伤感无奈的一笔为故事画下了句号。

这一作游戏流程相当充实，刚开始部分稍嫌慢热，可绝对是越玩越好玩，越玩越开心。而且难度适中，不会有特别卡人的情况，提示系统也非常体贴。总之，这是一款不容错过的塞尔达佳作!

9 路易的鬼屋冒险

制作公司：Nintendo
游戏类型：ACT

Luigi's Mansion



在马里奥史无前例地缺席任天堂主机首发之时，本作作为路易独挑大梁的第一部作品被推上了首发阵容。

话说有一天马里奥的兄弟路易在一次活动中了一个大奖，奖品是一套别墅！虽说他记不起来什么时候参加过这个活动，但是中了一套乡间别墅总是一件令人兴奋的事情。马里奥这小子本来说好要与路易在晚上12点钟见面，但是马里奥可能是为了准备与桃子公主的度假，竟然放了路易的鸽子！被别墅中的恶鬼吓出来以后，一个神秘的老科学家一样的人给了路易一个吸尘器和一个手电筒，为了这辈子不做房奴，路易拼了，一定要拿下这座阴森森的鬼屋！整个游戏中的人物都和这个古怪的老科学家一样的家伙疯疯癫癫，准备出发吧！

作为首发游戏，游戏的首要任务之一显然就是传达新主机的理念，彰示新主机的性能。《路易的鬼屋冒险》在这两方面虽然没有登峰造极，但作为二线人物也算基本完成了任务。游戏巧妙地利用了半透明的鬼，镜面的反射，淋浴上冒出的袅袅蒸汽，悬在屋顶摇摆的吊灯的光照效果等等向玩家展示了NGC的实时光照和阴影等性能。尽管NGC主机以材质贴图能力为卖点，可惜本作的贴图质量不敢恭维。一旦拉近视点，贴图的低分辨率就暴露无遗，这一弱点甚至在后来推出的《阳光马里奥》中也没有得到多大改善。而特别为NGC手柄打造的操控设定可以让路易边走边用C杆控制路易的方向，还可以同时使用手电和吸尘器，虽然这个操控系统不是特别的直观自然，但是经过一段时间适应以后也能上手。

游戏的主要内容是利用吸尘器对付房间中的各种鬼怪，找到房间中的钥匙，并有一定的解谜成分。路易总是哼着小曲给自己壮胆，而且他哼哼的小曲会随着自身的身体状况而变化，如果他的体力所剩无几，我们能从他的曲子中听出发抖的颤音；如果他的体力满点，路易甚至会吹着自在的口哨，这样的细节给人留下了深刻的印象。路易首先要用手电筒把鬼照晕，然后用吸尘器把鬼吸进自己的背包里。这样的系统玩的时间长了容易单调无味，但是任天堂的长处就是把一个简单的系统做的乐趣多一些。例如，在某个房间里，有个女鬼一直坐在镜子前面化妆，不肯离开，这就麻烦啦——没法用手电把她照晕。我们的水管工看到了房间里有不少窗帘——他灵机一动，把窗帘一一吸入自己的吸尘器，一股冷风吹进来，女鬼起来到窗口旁边看看到底怎么了，这就是路易使用手电的大好机会！很可惜，这样的成分在本游戏中比例太低，而且也太过简单。



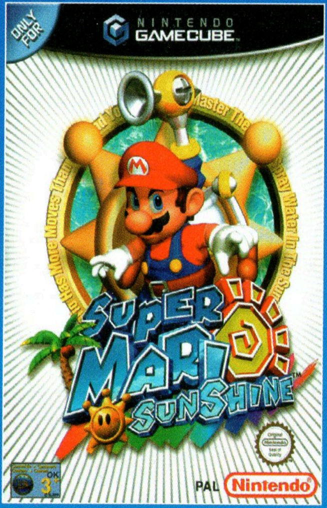
打几个鬼，在地图的指引下来到另外一个房间，解开几个简单的谜题，再与BOSS战斗，不太费劲地解决掉几个BOSS之后，游戏就结束了——从开始到结束只要六个小时。重玩一遍？没必要。

路易的首次孤军远征有不少闪光点，游戏的节奏掌握得非常精当，但是游戏的流程太短，这让我们在推荐是否购买正版时有些左右为难。除非你是一个狂热的游戏收集者，否则我们不推荐你购买这个游戏。本作的素质并没有300多万的全球销量那么夸张，它能够上榜的主要原因是销量和首发所带来的名气，也正因为如此，它只能屈居末席。

10 阳光马里奥

制作公司：Nintendo
游戏类型：ACT

Super Mario Sunshine





话说马大水管工一直不停地挽救公主，再不然就是开车乱斗，也该休息一下了。这次他和桃子公主一起去一个远方的小岛度假。不幸的是，这个安静的世外桃源被一个神秘的坏家伙毁掉了，更糟糕的是，这个坏家伙的外形和马里奥一模一样！为了小岛的幸福，为了夕阳与爱，也为了自己的名誉，马大叔又一次开始了自己伟大的冒险！如果你不在意究竟在做什么的话，也没关系。众所周知，马里奥游戏的剧情一向可以无视。

《阳光马里奥》还有一个任务，就是证明NGC主机的实力，可惜，《阳马》在这一点上比不上《生化危机》。游戏的场景非常大，从水面、粒子效果以及远景等细节来看，本作基本上挖掘出了NGC的大部分机能，然而，美工和粗劣的材质阻止了这一作品迈上业界的顶峰。过场动画被压缩得太厉害，FMV格式的人物建模和场景与实际游戏没有什么区别，何必多此一举？只要靠近了观察，我们不难发现贴图质量不敢让人恭维。幸好游戏支持逐行显示，偶尔可以看见清晰的贴图，游戏的帧数也非常稳定。本作在画面上给人留下最深刻的印象是无论是海边还是其他的地方，只要有水，效果都做得非常赞。太阳懒洋洋地反射在小岛的海面上，这正是以水面效果见长的《Wave Race：蓝色风暴》所缺少的效果。声音总体上一般，偶尔有一两个不错的音乐或音效。游戏采用了一些来自原始《超级马里奥》的音乐，颇有怀旧的感觉，但是任天堂可否换掉古董级的卡西欧合成器？本作支持Dolby Pro Logic II效果，不过有很大的意义么？

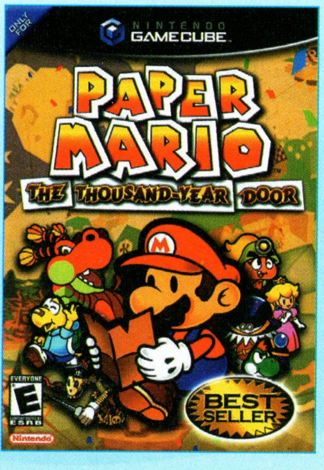
也许你要说，马里奥要玩的是系统，而不是图像、声音，但《阳马》没有交足功课。本作与1996年的《超级马里奥64》有颇多相同之处，一切都没有偏离前作太远。考虑到前作奠定了3D平台动作游戏标准，承袭这样的一个标准不能算是坏事。游戏的主旨在于系统的乐趣，这一点并未令人失望。喷水器的设定是本作的一大亮点，而在某些关卡当中马里奥无法使用喷水器也逼着玩家重新把握旧时代中苛刻的跳跃要求。只要在电视机前拿起手柄，几个小时不知不觉就过去了。无论是疯狂的达成100%的金币收集率还是与巨大的BOSS战斗，都不会感到厌倦。游戏的关卡仍旧为线性设计，所有的问题都有一个解决方式：向他们喷水。每一关的开始都有一个简单的介绍，告诉你这一关要做什么，大部分问题都非常简单，也有一些任务更像是迷你游戏。本作与《超级马里奥64》的一个主要不同之处在于红色金币的取得。每一关都有一个必须取得的红色金币，取得红色金币有时间限制。此外，每一关都必须追赶马里奥的克隆人。游戏的最后部分有明显的赶工痕迹，可供探索的地方也太少。最要命的地方在于，本作令人遗憾地出现了视角问题——本来《超级马里奥64》里是没有的。游戏中的大部分时间玩家与敌人战斗，而还有部分时间在与视角战斗。游戏流程比较长，拿到120个星星绝对是一项挑战，但是只有最死忠的玩家才会第二次通关。

作为任天堂，也是游戏业的顶级品牌，这本应该是一款品质至高的顶级制作。尽管各位在玩过本作之后不会像当初N64上的《超级马里奥64》那样"哇"的大叫一声，然而《阳光马里奥》仍可以说是任天堂在《超级马里奥64》之后的6年为自己的粉丝献上的一份精心制作的礼物。这的确是一款纯粹的马里奥游戏，尽管在NGC平台上的跨越幅度不像当初N64上那么大，但不错的视觉效果和标准的马里奥式设定依旧能使本作在任天堂粉丝的收藏架上占据一个位置。本作在很多方面并不完满，但仍可算是那几年任天堂水准最高的主机游戏之一。

11 纸片马里奥：千年之门

制作公司：Nintendo
游戏类型：A・RPG

Paper Mario:The Thousand Year Door



"《马里奥》系列"的RPG可谓源远流长——在NGC上的《千年之门》之前，早在2001年，任天堂旗下的IS就为我们献上了N64上的《纸片马里奥》，如果你愿意追溯到更早的时候，SFC上的《超级马里奥RPG》也可以翻出来怀旧。《纸片马里奥》一改传统日式RPG小屁孩挽救世界的老套路，为RPG加入了许多新鲜的元素：时间系统，漫画书效果以及轻松的RPG氛围，当然，最大的卖点还是马里奥的加盟！三年之后，任天堂又为NGC玩家献上了《纸片马里奥》的新作。

马里奥又一次踏上了征途，只不过这一次是RPG：走过许多城镇、地宫、森林，只为重复做过无数遍的事情：拯救桃子公主。玩过前作的玩家可以轻松上手，游戏系统基本未变，但增加了许多新的动作，物品，游戏流程和剧情也有所加强。新玩家也不会感到唐突，毕竟马里奥游戏一向都上手简单，本作也不例外。游戏轻松卡通化的外表下掩盖的是颇有深度的游戏系统。一路获得新的能力，收集同伴，这与以往并无区别。新的动作设计带来了新的解谜方式。作为一款RPG，战斗系统至关重要，这一次的



设计更有深度。此番战斗系统最大的革新在于要在正确的时间通过模拟摇杆和按键发起攻击。此外，徽章系统和同伴系统对战斗也有很大的影响。每一项革新都既熟悉又新鲜。开发人员在创新与传统之间保持得很好，熟悉的场景中总有些以前马里奥游戏里没有见过的创意，各个要素都很好地揉合在了一起。

本作最大的问题是，游戏开始的时候节奏太慢。也许开始了几个小时你就想放弃这个游戏——场景太单调，对话太罗嗦，剧情似乎也无甚新意，看了开头就能知道结尾。过了开头的桥段，游戏真正有意思的部分才开始。游戏的发展不断有些小小的惊喜，除了剧情，每一章都有些获取物品、迷你游戏、捉迷藏等分支任务让你不感到枯燥。剧情方面似乎编剧一开始找不到感觉，后来才进入状态。即使是对回合制战斗不感兴趣的玩家光玩玩冒险也是不错的。显然，开发商倾注心力为玩家打造了漫长而丰富的旅途。游戏中那种老式而纯粹的乐趣让我们想起了留声机的年代。游戏的反面人物没有《马里奥与路易：剧情传奇》中那么搞笑，但游戏的其他各种笑料层出不穷，NPC之间的对话也极为搞笑。遇到乌鸦的时候，停下来看看对话吧，绝不会令你失望。

然而对于一款RPG来说，本作没有配音未免有些说不过去，而过场动画也太简单了……游戏的另一个缺点是，比起N64上的前作来，画面上进步不大。除了更加精细的材质贴图，除了偶尔出现的百人同屏，除了流畅一些的画面，你完全可以把本作看成是N64的高清版。既然标题中有一个“纸片”，任天堂本完全可以把纸片的

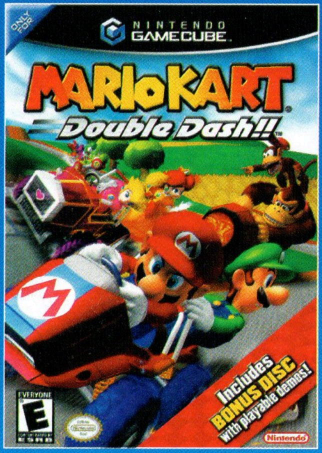


质感做出来。不过，我们在系统上足以给它打出满分——游戏完美地融合了冒险、角色扮演和动作的成分：长达30小时的流程，各种不同的对话分支，可供收集和探索的要素非常丰富。

12 马里奥赛车：双重冲击

Mario Kart:Double Dash

制作公司：Nintendo
游戏类型：SPG



马里奥大显身手的舞台绝不仅仅是跑跑跳跳的平台游戏。“《马里奥赛车》系列”也是任天堂不灭的神话，每作一出必破500万销量。NGC主机上销量最高的游戏不是别人，正是《马里奥赛车》，在主机装机量不足的情况下，仍以660万的销量力压《阳光马里奥》、《塞尔达传说：风之杖》等强者成为冠军。不要说在NGC主机上如此火爆，就连韩国人抄袭《马里奥赛车》制作的网游《跑跑卡丁车》都赚得盘满钵满。笔者仍然清楚地记得在一次公司活动中，30多名外方员工的孩子们人手一部掌机专心致志打游戏的壮观景象，这场掌机人气比拼中PSP以1比30+的比分华丽地输掉了比赛，而那三十多台NDSL全部在PK《马车》。

马里奥赛车的模式早在1992年SFC上的《Super Mario Kart》就已经基本确定下来，尽管有了《马里奥赛车64》等续作，但内在系统一直没有什么变化——何必要改变给大家带来无尽的快乐，大家不会玩腻的系统呢？也许有的玩家期望任天堂能对《马里奥赛车》动一个大手术，但是任天堂一向认为，游戏要更好玩，而不是更难或者更复杂。落实到本作，实质上与N64上的前作没有太大区别，但是本系列一贯的内在素质足以使之成为NGC上不可多得的众人同乐的游戏。

本作最大的改变是在每辆卡丁车上允许有两个车手，一个人开车，另外一个人负责修理对手，只要按下Z键，两名车手可以随时互换位置。游戏中，两名车手意味着两种不同的能力槽。多人联机时，也允许一个玩家开车，另一个玩家招呼其他车上的对手。每个角色都拥有自己不同的能力，并且拥有自己的重量等特性。选择卡丁车时，车手的重量对车辆的加速性也有直接的影响，从而增强了游戏的策略性。不同的角色配对也会对武器产生很大的影响。强力侧滑一直是《马里奥赛车》的重要系统，本作中又对这一特性加以强调，侧滑时，可以看到轮胎擦出火花。

游戏的画风和配色仍为标准的马里奥风格，图像效果看起来还行，只是赛道局限性太大，有些令人失望。每一个角色似乎都有说不完的话，增加了游戏嘻哈的气氛，要是台词的内容多一些就不会显得单调。许多音效来自老派马里奥游戏。

如果本作只是一个人玩，一会就没劲了，事实上本作如同格斗游戏，乐趣从来都在于对战，在于用不同的道具互相陷害。游戏提供了三个模式：气球模式、闪亮的小偷以及炸弹。游戏在单机上可以实现四人分屏对战，但是真正的玩家一定会用宽带连接组成局域网。不过多人模式中非常不爽的一点是玩家无法选择自己的角色，只能等主机随机安排一个角色给你，这种设定真是匪夷所思。如果能实现网络对战，玩家该有多么幸福啊。

玩过本作，不知道你会不会赞同我的观点——赛车游戏应该多一个分类：马里奥赛车类。







13 马里奥聚会

制作公司：Hudson
游戏类型：ETC

Marioparty

很多游戏都有这样的特征：画面一般，音乐一般，音效一般，评分一般——这种游戏的成本通常也很一般。但是，如果这款游戏的包装盒上打上了任天堂的标记，就并不代表销量也会一般。比方说《脑白金》，比方说《Wii Sports》，比方说初代的《口袋妖怪》，一个个卖得让那些画面华丽、音乐雄壮的高分高成本的大作无可奈何。对手的硬件再强，却敌不过这些看起来平淡无奇的小游戏。

《马里奥聚会》也属于这种游戏。本系列在历史上不算特别长，事实上直到N64时代才首次现身。但是我们要记住，任天堂是发现新市场的大师，更是制造乐趣的大师。一群人气超高的虚拟偶像明星，一堆容易上手的游戏，营造出一个欢乐的气氛，也为任天堂挖掘出一个新的品牌，甚至是为游戏市场开创了一个新的类型。跟风之作众多，但是无一能把握住任天堂本家特有的的节奏和乐趣——任天堂从来不怕模仿。

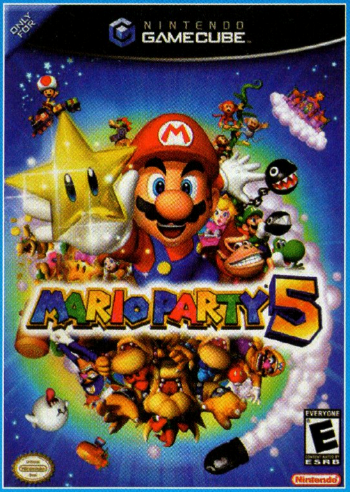
《马里奥聚会》在NGC上的表现和所有人预想的没有很大差别：图像效果更好的一大堆迷你游戏。其实，所有的《马里奥聚会》也都差不多，各代游戏之间的不同只有新的道具，新的陷阱，以及聚会玩家不会注意的新的系统。如果要和朋友聚会，不管是成年人、家人还是小朋友，你手里一定需要有一张《马里奥聚会》。本系列绝对是适合每一个人玩的游戏。然而，对于那些不经常和朋友聚会的人来说，买这么一张游戏只能放在架子上吃灰。名为聚会游戏，乐趣当然放在多人同乐上。如果你要举办一个生日聚会，笔者在这里推荐用本作举行比赛，谁赢了谁就可以拿走礼物。玩家可以一人挑战三方夹击，也可二人组队对抗另外二人，更可以完成任务，收集星星和金币。4代中一个标准的20局的游戏能够玩大概一个小时，倒数第五局之后会有一些事件乱入，即使是垫底的玩家也有可能抓住机会一发逆转。如果在一般的游戏当中，这种设定无疑会被视为破坏了系统的平衡性，但是任天堂就敢把这个设定塞到游戏当中，我们只能发现此类设定反而为游戏增加了很多乐趣。与三个朋友对战，乐趣无穷。四人对战时更几乎没有想停下来的时候。休闲的音乐，轻松心情。即使是游戏数量较少的4代也有50多种迷你游戏。该系列最成功之处在于，操控上细微的不同和截然不同的物理特性使这些游戏之间没有什么重复的感觉，玩法多样。对于老玩家来说，这些小游戏太简单了，但是正是这种简单性使《马里奥聚会》能被每一个玩家轻松上手——并不是每种类型的游戏都要设定出深奥的系统。我对下一作所有的期待就是这一作所有的迷你游戏都要一个不漏地加入到下一代游戏中去，毕竟对于聚会游戏来说，再多类型的小游戏也不会嫌多。用媒体评分来评价任天堂的这类游戏是否成功是愚蠢的。

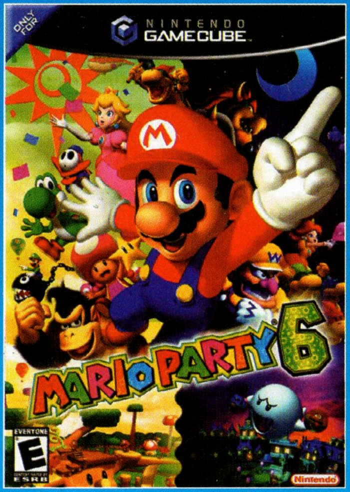




《马里奥聚会》画面一般，音乐一般，音效一般，评分一般，成本也很一般。不过，这又有什么关系呢？











14 任天堂全明星大乱斗

制作公司：Hudson
游戏类型：ETC

Super Smash Bros Melee

有没有想过，能操作着自己喜欢的游戏角色，比如马里奥、林克、大金刚、卡比、皮卡丘等等这些游戏世界里的大明星，在经典的游戏场景中，展开一场梦幻之战？现在梦幻成真，这就是——《任天堂全明星大乱斗》！游戏涵盖各大系列。囊括了几乎任天堂所有的重要角色和著名场景。游戏画面扎实干净。每个舞台都来自于任天堂的经典游戏系列，宛如任迷梦中的小花园。

挑选游戏中的经典瞬间作为舞台吧：塞尔达中的失落的海拉尔城，马里奥中的香菇王国城堡，大金刚的丛林小屋，卡比的梦幻岛等等，这些地形都经过重新制作，令人倍加亲切。每个舞台都加入了"时间"因素，譬如口袋竞技场的舞台随着时间流逝，会展现出四个不同的小景，可谓创意绝妙。而且各种场景不只是风貌不同，地形、特色等等都与乱斗有着实实在在的互动。来自于各系列里的经典配乐，经过重新演绎后亲切异常。笔者特别喜欢大金刚落日场地中的Jungle Japes一曲，那鼓，那气氛，恍惚间好似迷失于丛林中偶遇失落文明般般的峰回路转与荡气回肠……

游戏里每个角色的出招指令都是一样的，但每个却又各具特

色，效果、特性皆不相同。A键普通攻击，B键特殊攻击，配合4个方向就是不同的招式。每招在空中使用，又是不同的效果……没有复杂的"搓招"，把格斗游戏难记的出招简化到最低，记一人＝所有人。这把任天堂游戏的"易学难精"发挥到及至。把对手击飞出场地就得一分，受创度越高，越容易被击飞，最后分高者获胜。总之游戏的目的很单纯，只要全心思考着如何把对手打出场外就行。大乱斗模式是游戏重心和精髓所在，约上朋友，乱斗一场，快乐翻天。相对于一般的2D或3D格斗，大乱斗的场地要大得多。这种"大"，带来了很多"杂"的特性。简单地说，短兵相接是FTG，争夺道具则是ACT。

本作虽然讲究多人同乐，但一个人玩也绝不冷场，有各种丰富模式供玩家选择。如事件战：挑战各种通关条件，有些较为BT。想要玩全部的事件战，就必须打出所有角色。而隐藏角色的出现条件覆盖了几乎所有的游戏模式，如最后的两个：超梦，需要20小时或者700次的乱斗模式；Mr.Game&Watch，最"轻松"的方法是通过所有人物的打靶模式……（打靶模式需要活用每个角色技巧）。有的还真是挺考人。打沙包模式：比谁把"可爱"的沙包击飞最远。沙包受创度越高，就飞得越远。收集：非常





多的模型等着玩家来收集，模型种类覆盖了游戏的方方面面。收集方法各种各样，集到的模型可以任意角度观赏。

游戏细节充沛，经常会有小惊喜，佩服制作者之用心。比如来到悬崖边给个角色的夸张表情、拿大锤子狂敲的时候把锤子敲飞，只剩下一个锤柄却还砸得起劲等等。细节的用心令乐趣倍增，游戏内容之丰富扎实到无分号。而所有的一切，都被浓缩于这个小小的光盘之中。如果你是任迷，就无法错过，就这么简单。

15 最终幻想：水晶编年史

Final Fantasy:Crystal Chronicles

制作公司： Square Enix
游戏类型： A·RPG



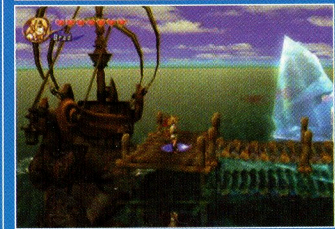
自从《最终幻想VI》之后差不多十年的时间里，Square再也没有在任天堂主机上推出过"《FF》系列"作品。作为允许Square在GBA上开发游戏的条件，Square必须在NGC主机上推出一款《最终幻想》作品作为回报。Square并未使出浑身解数，而是将一款实验性质的作品放在了NGC主机上，这就是大家所看到的《最终幻想：水晶编年史》。

在一个被瘴气所笼罩的大陆上，人们只能依靠每个村庄中心珍贵的水晶力量苟延残喘。水晶的力量每年都在消退，需要特别的药物才能继续维持。主角的任务就是每年去采集这种药物。这个剧情多少有点单薄无厘头，但至少很特别。与《FF》正统系列代表的传统日式RPG相比，本作更像是《博德之门：黑暗联盟》和《暗黑破坏神》这种砍人类型的游戏。除却夸张的图像和声音效果，本作与《博德之门：黑暗联盟》相比并无过人之处，甚至魔法系统也做得比较简单。此外游戏流程比较短，影响了游戏时间。

玩家可以定义主角的名字，种族、职业和性别。定义之后，主角的特性也就自动决定下来。当然，本作也还是一款纯日式游戏。我们不推荐一个人玩这款游戏，单人模式下你得到的乐趣一定比遭受的折磨还要多。游戏本身基于多人模式设计，要点在于团队协作。如果使用GBA作为控制器，最多可以有4名玩家组队解谜、战斗。本作处处可以体现多人游戏的思路：战斗时如果要更换物品，同伴可以保卫你不受干扰；更有一些谜题无法单人解开，一些地域不能在单人模式下到达。在Wii出现之前，这可能是最昂贵的家用机游戏：一台NGC主机，一张游戏，4台GBA主机及连接线，如果这对你都不是问题的话，一处能容纳4个人并且没有家人唠叨的房子恐怕要难倒绝大多数玩家。假如你连房子都能搞定，并且在狂按5个小时之后手指还不肿胀的话，你会惊叹四个角色之间完美的平衡性。角色之间的相互配合极为重要，多个人的魔法可以实时组合成新的大型魔法。无论是给同伴加血，还是BOSS战之后抢夺掉下的物品，总是一阵笑声。

图像再一次展示了Square一贯的风格：极尽华美，最大限度地挖掘了主机性能。从美工、人设到粒子效果，无一不是NGC主机的顶尖水准。可惜，《FF》系列的特色之一——炫目的全屏动画没有出现。游戏的另一个亮点是音乐。提及日本游戏音乐的天籁，多数人会直接引用两部游戏的BGM，一部是被大多数人接受的《恶魔城～月下夜想曲》中逆城礼拜堂的





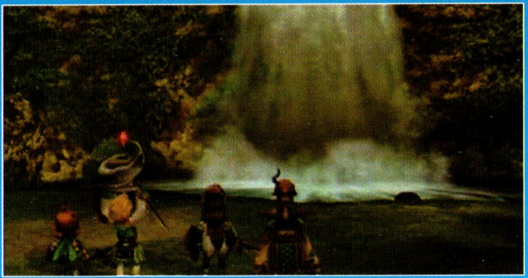


"失色的水彩画"（钟琴圣洁而迷人的音色），另一部则是并没有被太多玩家体验到的《最终幻想水晶编年史》的首关铃音河道BGM。

用华美这个词来形容《FFCC》的BGM似乎是最恰当的，而铃音河道用一种传统倾诉式的宁静，将河道孤独却祥和的感觉投射在听者心灵的最深处，只有在你即将熟睡的那一刹那，恍惚间的闪光，才能读懂藏在曲子最深处那种被皈依的心灵。悠扬的笛声仿佛回乡道上的万千情结，而中段苏格兰风笛的出现让这种延续的感情升华到顶点，整曲的意境也趋近完美。

如果你没有朋友和你一起玩《FFCC》，或者没有GBA主机，这是你的不幸。

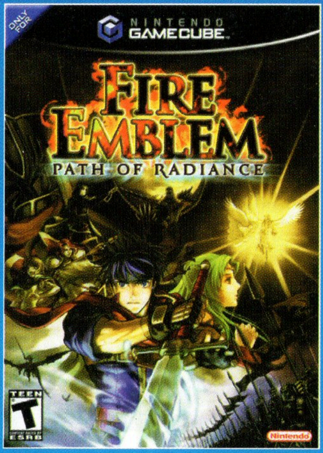




16 火焰之纹章：苍炎的轨迹

制作公司：Intelligent Systems
游戏类型：S·RPG

Fire Emblem:Path of Radiance



日式S·RPG中，《火焰之纹章》与《皇家骑士团》共同享有至高无上的地位，一直是日式游戏的优秀代表。也许是考虑到原来的《火焰之纹章》的玩家已经出现了断层，现在的玩家难以抽时间补上以前《火焰之纹章》的课，也许是考虑到难以把握原制作人加贺昭三所创设的世界，本作角色与背景设定与之前的作品并无联系，均为原创。《火焰之纹章》之前的几部作品都来自GBA，事隔多年重回任氏家用机，多少有点风险，但任天堂证明了加贺昭三离开之后，旗下的IS依旧能制作出优秀的S·RPG。

《火焰之纹章》历来的风格：一长串富有挑战性的回合制战斗，荡气回肠的剧情，一群栩栩如生的人物谱，你期望不变化的一切都没有变化。主角爱克自动就在父亲古雷尔所领导的佣兵团中历练，卷入到Terius大陆中的纷争中去。剧情跌宕起伏，30到40个小时的旅途中玩家一直牵挂着主角的命运。剧情形式还是老一套：绝大部分以文本框交代，穿插少数动画过场。对于普通玩家来说，很少有人喜欢大段大段的对话，但这正是本系列的特色所在，有了这些对话，人物才丰满。如果你跳过这些对话，对游戏的理解会大打折扣。多年以后，除了艰苦的战斗，也许你还会回忆起本作人物的喜悦、欢笑与忧郁。

《火焰之纹章》的特色除了剧情就是系统。尽管故事发生在一个架空的幻想大陆上，但是这个大陆中却没有复活魔法，人物一旦死亡就不能复生，这种严苛的设定已经成了《火焰之纹章》的标志，在本作中这一传统也得到保留。无论如何算计，己方大将还是难逃一死。不死人，就不是《火焰之纹章》了，这种挫折感带来了通关时的挑战性以及通关后的成就感。战斗系统与GBA版本的三作没有明显区别，只有粉丝才能发现在细微之处有所改进。主角艾克可以对AI控制的同伴发出指令。一对一的3D战斗画面可以按过去以节省时间。武器设定大致为：剑胜斧，斧胜矛，矛胜剑。战斗中可以获得能自由分配的奖励点数，多少增加了游戏的开放性，也让本来较弱的角色顶上死亡同伴的空缺成为可行的应急之策。本作另一个引入的新设定就是形态变化下的攻击。若干角色在人物形态时无法攻击，只有变成动物之后才能发挥出极大的威力。在特定的情况下(例如面对中立方)避免发生战斗亦可能获得经验值，甚至是召唤到新的战友加盟。存档功能？对不起，别指望像《圣战之系谱》那样每回合存档一次。本作不像其他同类游戏，别人把系统做深了总免不了无聊艰涩，而《苍炎之轨迹》独特的气质只会让玩家越陷越深。可惜日版出现了大BUG——只要是原本带有必杀数值的武器包括魔法，改降到零就变成255，这一点已经在美版中得到了修正。此BUG威力极强，对平衡性影响太大，慎用！

3D地图反而不如以前作品的2D地图一样直观方便，多少有些弄巧成拙。人物角色仍为标准的纹章人设，全3D的战斗画面质量不高，为游戏的表现力拖了后腿。人物动画有些僵硬，这与我们的期待有些距离，不过美工和过场CG保持了优秀的水准。到了2005年，任天堂总算多使用了一些笛子、提琴和铜管乐器的声音采样编排到游戏当中，加入了各种更为复杂的交响乐器音效，丰富立体的音效令人十分满意。

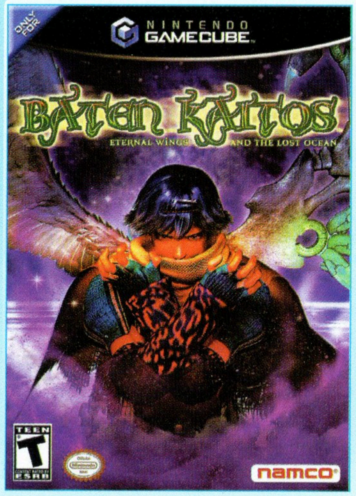
与格斗游戏中的《VR战士》一样，用销量来衡量《火焰之纹章》是否成功是愚蠢的。如果你对《Advance Wars》或者《皇家骑士团》有一点点兴趣，那么不可错过这款S·RPG的顶尖之作。只有极少数游戏敢说做到自己想要达到的目标，《苍炎之轨迹》就是其中之一。如果你之前没有玩过《火焰之纹章》或者S·RPG，那么本作是一个很好的起点。



17 霸天开拓史

制作公司：Namco
游戏类型：RPG

Baten Kaitos



在一个名为鲸腹的世界里，岛国在云海中飘荡，这里的人都生有一对翅膀，称为"翼之心"，游戏的主角是一个名为卡拉斯的蓝眼蓝耳少年，他的翅膀只有一只是肉翅，另外一只则是祖父打造的机械翅膀。玩家在游戏中扮演的并非主角，而是主角的守护精灵，从一个旁观者的角度看着卡拉斯成长，体验这个美丽的世界。游戏中卡拉斯会不断向你提出问题，你可以选择赞同或是反对。你赞同的越多，同卡拉斯之间的关系就越紧密，战斗效果也越好。

在传统日式RPG当中，一个神秘的女孩、一个巨大的阴谋和一个邪恶的巨神总是不可缺少的，不过游戏并未将重点放在剧情上，几乎所有玩过日式RPG的玩家都可以猜出来游戏的下一步将如何进行，但是旅途的乐趣并没有因此减少。游戏的战斗主要通过卡片展开。从武器到防具，从魔法到炸弹，所有没有生命的东西，包括树木、啤酒、鱼竿等等全部能力都储存在卡片上。有的卡片只能在战斗中使用，有的卡片只能在战斗外使用。如果觉得这还不够的话，游戏的另一个设定是，你手里所有的卡片都会随着时间变化。鱼的卡片会腐烂，鲜奶的卡片会变成奶酪。组合不同的卡片达到自己想要的效果具有极大的乐趣，偶尔也会令你哭笑不得。游戏的敌人全部在屏幕上可见，玩家可以自行选择是否战斗。不过，只能在存盘点升级这一设定显然没有得到大家的好



评。游戏的旅程比一般的RPG长一些，丰富的分支任务总是让旅途充满惊喜，两张碟要50个小时左右才能完成。我们可以预见游戏的结局：勇者用5张卡片组成了"终极卡片"，结果了暗黑魔王Malpercio的统治，和平又回到人间。

本作属于那种只要看过一眼就不会忘记的游戏，精美独特的画风总让人觉得童话就应该发生在这样的地方。背景经过预渲染，人物建模精细，过场动画精美。惊艳的画面使每一个看过游戏的人都有去玩一玩的冲动。本作的音乐实在可以让人称赞到眼泪泛出。小提琴、大提琴、欧洲竖琴、电吉他等各种乐器在樱庭统的手中被毫无保留地发挥出它们的犀利之处。游戏中能被铭记的音乐不少，比如战斗音乐The true mirror, Violent storm, Supreme ruler of the nine heavens(九天霸王)。Between the winds是游戏中第一首让玩家感到惊艳的BGM，伴随着BGM的同时也是第一处让玩家感到惊艳的场景——浮云的空中大陆。常见到人们指责作曲家樱庭统虽然量产能力十足，但是精品率不高，其实樱庭本人的音乐特点就是在一个游戏中会有1到3曲BGM以最大闪光照亮玩家并倍感惊喜，Between the winds即是如此。欧洲竖琴恬美逸静的音色在玩家行走于云间城镇中舒展开，犹



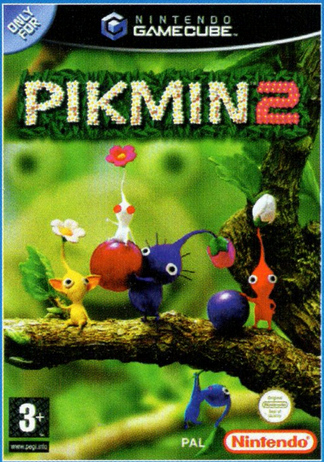
如喧嚣的纷争中最让人向往的那点安详，在游戏中征服所有的玩家。编曲方面运用了风的声音，也是为了配合场景摇逸的白云。

如果你既是日式RPG的粉丝又钟情于卡片战斗，本作将带给你莫大享受。

18 Pikmin2

制作公司： Nintendo
游戏类型： RTS

Pikmin2



记得NGC初期那一百个马里奥搬运积木的演示么？一百个神态行为各异的马里奥各自为政，调皮捣蛋。后来任天堂真做出了这么"一百个马里奥"的游戏来，而主角那些可爱小精灵的形象，则来自任天堂设计师偶然间的随手一画。这就是NGC初期，给游戏界吹进一股清风的新形态游戏——《Pikmin》。在一代取得成功之后，2004年，任天堂推出了《Pikmin2》。

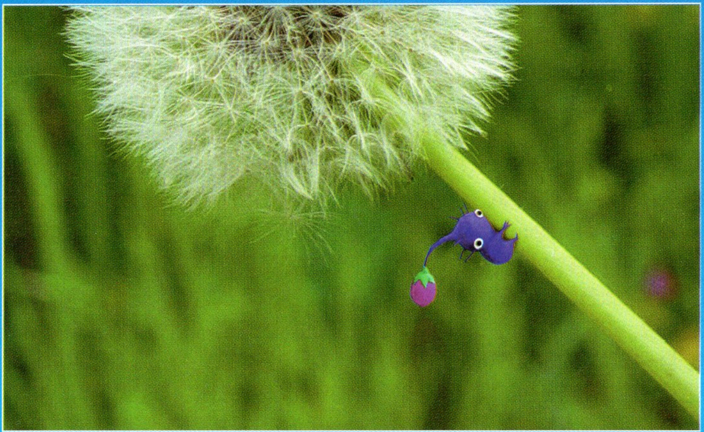
奥里马重返家园，却欠下巨额债务。为了还债，只得携助手路易重返那富饶神奇的星球，再次踏上寻宝之旅。二代的游戏探索空间更加广阔，增加了地下探索部分，每个地图都有4大地穴，且地形都是随机生成。地穴题材风格多样，有餐台世界、下水道、台球桌、花园等等，新奇有趣。还增加了对战模式，你可以在意犹未尽之余和好友来场分屏对抗。

此行目的，就是收集各种宝物赚满一万块。游戏中的"宝物"竟然就是形形色色的垃圾，且种类之丰富叹为观止。某个人类下颌骨，竟被取名为"大怪兽之齿"，令人喷饭。而宝物收藏的地点，则更加千奇百怪。这个神奇的星球上，还藏着无数机关和凶残生物，它们视皮克敏为草芥，着实凶残。要完成任务，就必须带领着看似柔弱的皮克敏们，越过这一切看似不可能的障碍。



二代中，皮克敏的种类增加到五种，保留红黄蓝三种基本的皮克敏外，加入了力大无穷，一个顶十的紫皮克敏；以及害羞文静，不惧毒气，个子也最小的白皮克敏。皮克敏们性格各异，有的好奇心旺盛，有的调皮捣蛋，有的则贪睡。行进中经常会发生各种小意外，比如一个皮克敏突然离队，跑去搬运东西。有时则被新奇事物所吸引，东张西望。搬运物品的队伍经过时，没事的皮克敏会上去帮忙。无事的皮克敏会倒地休息或者做不知所措状等等，无不令人忍俊不禁。

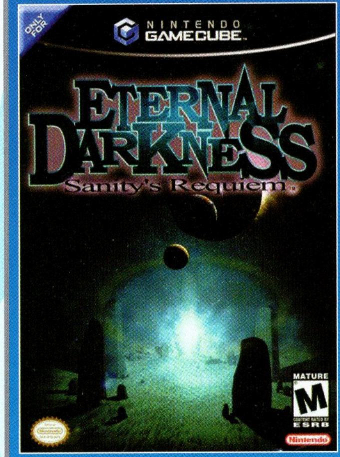
玩家最多能够指挥一百个皮克敏，但不能直接控制皮克敏。故此准确地指挥皮克敏攻击、及时撤退、躲避，就显得极其重要。投掷皮克敏又是重中之重。对于小型敌人，准确的投掷能够一击必杀；对于大型敌人，能够使其眩晕；而某些难缠的敌人，则必须要扔到特定部位才行。量多的皮克敏往往能够快速解决战斗，比如一个紫皮克敏震晕敌人，再一堆皮克敏一拥而上。但太多的皮克敏又不容易控制，效率降低，更加容易受伤。多与少之间，需要找到一个平衡点。



游戏分为春、夏、秋、冬四大区域。世界刻画细致扎实，特别是质感表现出色。 游戏中有许多奇怪生物，如土中突然钻出的巨大鸟头，行动缓慢的肥胖大花，跳跃能力出众的青蛙怪等等，你都能从现实中找到原型，似又不似，恍惚迷离。据说这是宫本茂从自己的小花园里得来的灵感。整个世界犹如废墟一般的荒芜：泥土掩埋的花盆，废弃的游泳池，各式被当成宝贝的人类遗留物… …把皮克敏的世界营造得斑驳迷离。游戏中神奇富饶的星球，其实就是地球。你觉得似曾相识，但又似是而非，来自于现实，却又不同于现实，妙不可言。

19 永恒黑暗

制作公司：硅骑士
游戏类型：ACT
Eternal Darkness



游戏的剧情围绕一个小女孩展开。这个名为亚历山大的小女孩来到了罗德岛州祖父被杀死的屋子里，在没有警察帮助的情况下要解开背后的谜团，不过，她并不知道，了解这些谜底的人再也无法保持正常的心智……

游戏并非设定了一个剧情让你去杀怪物——这是普通的游戏去做的事情，而是只有杀掉怪物才能推动剧情。剧情中融入了大量的历史事件，例如查理曼大帝之死与海湾战争中萨达姆在油田点燃的熊熊大火。从游戏的叙事中我们可以经常看到那些伟大的艺术家的影子：艾伦·坡与斯皮尔伯格。教科书告诉我们，一战由费迪南德大公遇刺引发，而中世纪疯狂的宗教裁判所的用途是清洗欧洲的异教徒。谁又知道，这其实只是表象，真正的缘由是一个名为"永恒黑暗"的力量？只有你，牺牲了自己的心智，甚至可能牺牲自己的生命，才能阻止人类永远被这一力量所诅咒？游戏中的12个主角涵盖了跨越时空、种族和地域的各色人等：罗马帝国的百夫长，一千零一夜里钻出来的冒险家，柬埔寨女子，印第安纳·琼斯式的考古学家，意大利建筑师等等。这十二个人将展开一场穿越时空的冒险接力。



作为一款恐怖动作游戏，《永恒黑暗》不可避免地与同期发售的《生化危机》掰上了手腕。与《生化危机》相比，《永恒黑暗》的实时3D画面略逊一筹，但依旧是NGC上的顶级水准。当然，《永恒黑暗》与其他的恐怖游戏都不一样。这款游戏中，你要彻底干掉每一个拦在前面的怪兽，否则他们会吸走你的心智。如果你的心智过低，就会感到一些不正常的东西：或者是进入一个满是丧尸的房间而手柄不听使唤，或者是道具栏被清空，或者是游戏似乎当机等等，更像是游戏玩人，而不是人玩游戏。



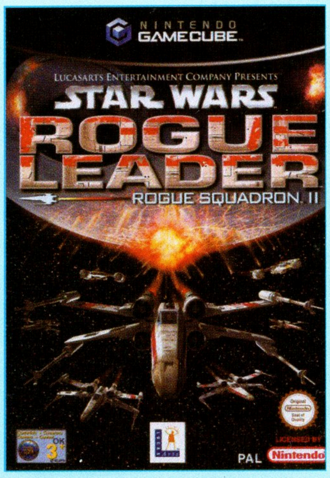
这种设定为游戏的表现形式拓展出了充足的空间。一个人物以前来过的地方可能在数百年后又迎接了另外一个人物造访；当然，这些地方经过数百年时光的淘洗，早已物是人非，后来者往往要面对更加不利的局势。有些谜题只能由特定的人物解决。故地重游总有沧桑感，也总有新鲜感。

游戏只能单线性的发展，即使是在游戏的早期做出了截然不同的选择，对游戏的流程也几乎没有影响。游戏的解谜系统也显然不如战斗系统和魔法系统出色。就像所有的冒险游戏一样，《永恒黑暗》当中也有谜题。鉴于道具栏中的解谜物品从来不会超过两个，在特定的场景究竟需要使用什么东西从来就不是一件头疼的事情。

然而，即使是一个有经验的老玩家，打穿本作也需要20个小时以上的时间。打这款游戏一定不要一个人玩，让周围的响动多一些，这样才不至于过分恐惧。游戏难度在后期急剧下降，显得虎头蛇尾。多种结局的设定让人有重玩一遍的冲动。

20 星球大战：侠盗中队2

制作公司：Factor 5/LucasArts
游戏类型：ACT
Star Wars:Rogue Leader Rogue Squadron2



尽管许多首发游戏纯粹只是如《保镖》那样炫耀机能，然而《侠盗中队2》绝不是这类空有其表的作品。游戏的任务都改编自《星战》三部曲。对于前作的老玩家来说，本作当可轻松上手。还是熟悉的任务制关卡，还是熟悉的勋章系统，还是熟悉的X翼战机，Y翼战机，A翼战机，B翼战机以及Millennium Falcon。已经通过的关卡也可以再用其他机型通关一次，为了保持紧张感，游戏在战斗过程中无法存档。本作的读盘时间非常短，这也是一款优秀的游戏不可忽略的一个要素。游戏充满了目不暇接的任务、多种多样的关卡，甚至还有DVD花絮式的奖励内容向玩家介绍游戏制作的过程。游戏本身并不完美，视角系统与战舰的物理效果还有颇多改进之处，但给玩家留下的整体印象非常棒。可惜流程偏短，高手只需要五个小时就可以通关，而一般的玩家花上10个小时也就打穿了。

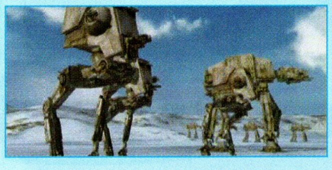
Factor 5的看家功夫——良好的视觉效果在本作中初露端倪。如果游戏的系统和背景设定不能让玩家立即爱上这款游戏的话，那么游戏的画面绝对可以在第一时间就抓住玩家的眼球。也许你已经听过了《侠盗中队2》的图像有多么出色，但是只有你拿起来玩的时候才会发出来自内心的感



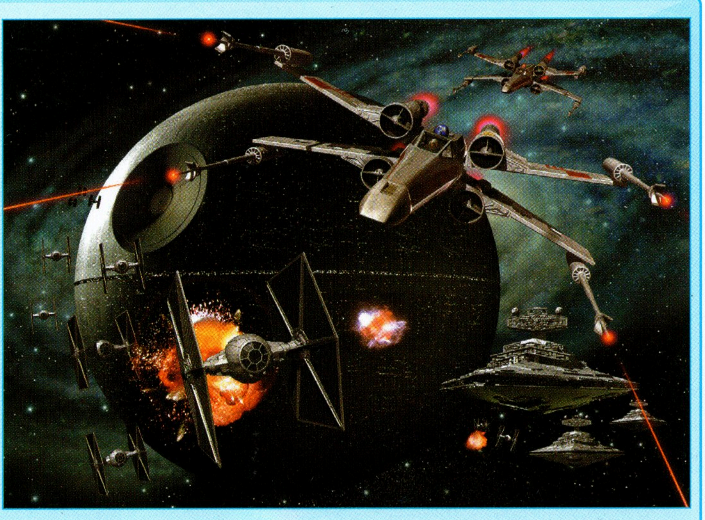
叹：图像竟然与在电影中无数次出现的场面别无二致。场面宏大的关卡，壮丽的战舰建模与游戏场景，实时光照以及容积云效果，自投影的物体等等，全部在秒间30帧或者60帧的速度下流畅运行，甚至菜单的效果也能自如地从高画质的FMV动画中切入切出。Factor 5曾指出他们在开发此游戏时能在开启全部特效时达到全特效处理的2000万多

边形／秒的多边形生成率！虽说制作方最近发售的《龙穴》因为六轴操控惨不忍睹而让不少媒体打出不及格的低分，但是画面至少没有被骂的狗血淋头。Factor 5强大的技术实力可见一斑。

说到音频，也只要抬出Factor 5的大名就已经足够了。要知道，NGC主机的音频部分正是由Factor 5公司设计、Macronix制作的！Factor 5还为NGC主机带来了MusyX/MoSyS FX音频工具，程序员可以创造实时音乐和音效，代替传统的音频流。要是连本作的声音技术都不能出彩，Factor 5也就别混了。本作的音乐音效在制作小组对硬件的深入挖掘之下，水准丝毫不逊于电影。雄浑的交响乐与MIDI音乐无缝交合在一起，烘托出了本作紧张激烈的战场气氛。当星战粉丝听到Darth Vader说出那句熟悉的“the Force is strong with this one”，难道不会露出会心的微笑？



20多年来，多少玩家想要驾驶着天行者卢克的战机穿越死星的防线，在NGC主机发售时终于完美地实现了。



经典 永不过时



怀旧 是一种流行

发售前最终报道 将游戏的一切展现给玩家



文 晴天　美编 chisun

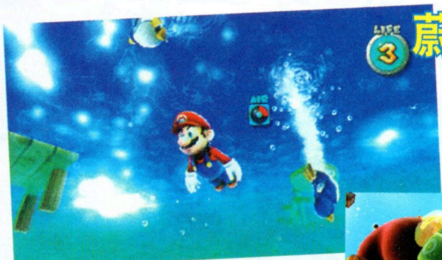
“《马里奥》系列”作为全世界范围内最具影响力的作品，目前不但拥有全世界各平台游戏软件总销量第一的“金字招牌”，先前于NDS平台推出的《新超级马里奥兄弟》也在欧美及日本地区创造了800多万的总销量。现在借着这股春风，系列的最新作即将在给玩家带来全新体感操作的Wii主机上登场，而我们的冒险舞台也转移到了全新的银河系中，在这个失去重力的世界，穿梭在大小星球的马里奥将会为广大玩家带来更多神奇而新鲜的感官刺激，你做好准备了吗？

Wii	超级马里奥 银河	Nintendo	ACT
	Super Mario Galaxy		美版
	预定2007年11月12日	1～2人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

玩转大小星球

广阔的场景估计是本作带给玩家最直接的感受，在繁星装点的银河系中，我们需要探索的目标正是一个个拥有不同生态与环境的未知星球，无论是枝叶茂盛的丛林、色彩斑斓的水底，还是古典庄严的堡垒都可以在游戏中亲身经历，相信配合上恰到好处的背景音乐，马里奥的一举一动都将牵动着玩家的心。另外，本作所有星球都将打破以往只有圆形的固有概念，因此如果玩家在游戏中看到类似于甜甜圈、魔方的区域也千万不要过于惊讶，尽情体验不断变化的场景所带来的另类乐趣吧。

蔚蓝之星



◀湛蓝的海底永远都让人神往，但是大家千万不要过于留恋周围的美景，多注意“空气槽”的剩余量才不至于丢掉性命。

丛林之星



▶这里的苹果似乎在被毛毛虫不断地吞食，看来马里奥只能借助毛毛虫巨大的身体充当桥梁才能达到新的区域。

岩石之星



◀面目狰狞的石板是这里最大的敌人，而且它总是堵住本来就不宽阔的道路，根据它不断上下的规律趁机从下面溜过去吧。

宇宙船遗迹



▲漂浮在太空的神秘废墟，后方的漩涡总让人感到非常的诡异，究竟我们的下一个落脚点是什么地方呢？

砂漠之星



▶偶尔出现的沙尘暴是影响玩家前进的关键，如果不掌握好下落的地点，甚至还有可能掉出地图外直接死亡……

积木城堡

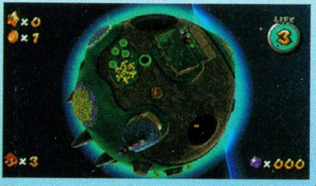


▲这里的所有场景都由可以旋转的积木堆砌而成，在如此狭窄的场景，应该要随时掌握好平衡，突然出现的不明物体也要注意回避才行。

Check out

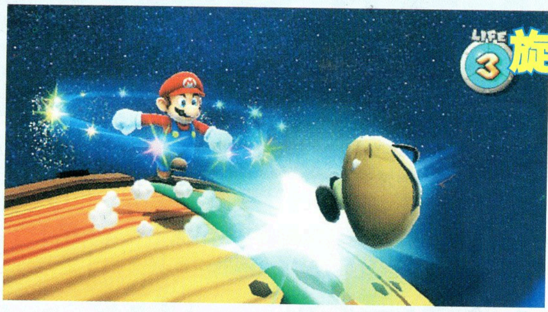
冒险开始的地点判明！

下面的这张图片就是我们冒险的根据地，在星球的表面我们能看到朴实的民屋和熟悉的水管通道，利用它能够通往什么神秘地点十分让人期待。看样子随着游戏流程的不断进行，星球上的建筑也会不断变化，赶快来让自己的星球更加充满活力吧。



新的动作 新的战斗

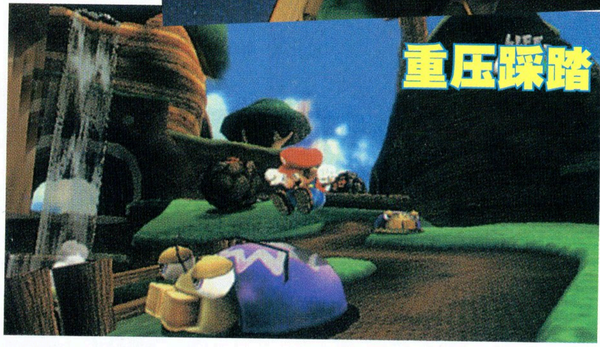
如何对付游戏中出现的敌人应该也是各位玩家十分关心的问题，而这次凭借Wii的体感操作，我们的马里奥大叔显然又会耍出不少的新招，看来将敌人玩弄于鼓掌之间也是一件大快人心的事情。



◀马里奥的身体周围突然出现了七色的星尘，在命中敌人的同时还能将其击飞一段距离，看来这招的用处并不仅仅局限于攻击。



▶我们的马里奥大叔终于也会使用“无影脚”了，不过应该存在使用条件的限制，总不会把满屏的敌人踢得到处乱飞吧。



◀在跳跃中按下Z键所发动的这个招式威力远远会大于从前，目前看来应该是对付一些外壳坚硬或一些特定的怪物时使用。

解谜系统完全公开

在之前的影像中，细心的玩家都发现了利用遥控器手柄点击“蓝色星星”的特殊移动方式，现在该系统的正式名称也得到了证实，名为“捉星系统（スターキャプチャー）”，这将是游戏中解开很多谜题，以及到达隐藏区域的惟一方法。



◀在特殊移动中马里奥的身体周围也会出现防护罩，不知道会不会对干扰的敌人造成伤害呢？



▶点击“蓝色星星”的时机很重要，千万不要出现中途漏点的情况，不然马里奥可能就会成为宇宙的尘埃哦。

Check out

全新的星尘收集！

眼前这五彩缤纷的星星正是本作新加入的“星尘系统”（スターピース），玩家每收集到100个星尘就会获得“1UP”的奖励，虽然表面上看来其作用有点类似于以往的金币，不过利用星尘还可以对敌人作出“旋转攻击”的特殊操作，并且它也是游戏中第二位玩家参与游戏的主要媒介。

华丽地收集星尘吧！



直面主创人员



作为这次报道的重头，我们自然也请来了负责游戏设计的宫本茂先生和另外两位重要的主创人员，所有隐藏在游戏背后的秘密就让他们来告诉大家吧。



游戏设计

宫本茂

作为“马里奥之父”的他仍然负责本作的游戏设计部分，本次的访谈主要也是由他来为玩家讲解的。



制作人

清水隆雄

后方左侧拿着遥控器手柄的就是他啦，曾经制作过《新鬼岛》和《星际火狐64》等多款经典作品。



监制

小泉欢晃

后方右侧就是从《马里奥64》开始便与马里奥结缘的小泉欢晃先生了，这次连宫本茂先生对他的表现也是信心满满哦。

◆游戏的构想来自哪里

其实很多玩家都会认为本作的大多数构想都借鉴于以前曾经公布过的《马里奥128》，事实上细心的玩家也会发现，《马里奥128》的游戏理念其实早在《皮克敏》这款游戏中就已经开始尝试运用了，如果要算的话，把《超级马里奥 银河》和它加起来大概运用了80％的构想，剩下的20％说不定会成为下一作更让大家惊叹的构思源泉吧（笑）。

◆宫本先生的设计成果

当开发进行到一半的时候，我的工作似乎和游戏监制更加接近了，因为像地图设计的部分，我不再仅仅是提供概念让工作人员去实现，某些时候还会亲自参与地图绘制的环节，不过最让大家头痛的估计还是我经常会提出一些类似于“把关卡终点的位置改到这里试试看”，“把前后两个版块的位置颠倒一下”的想法。

◆选择重力系统的原因

这个想法我们以前也在N64和NGC上做过测试，但一直碍于多方面的原因而无法“顺利成型”，不过在去年的E3展上，我们特别制作的一段游戏演示成为了突破点，因为那种不会让玩家过于在意视点，但进行游戏时却绝对不会感到晕头转向的感觉被很好地表达了出来，最后结合Wii的机能和特殊的体感操作，我们选择了全新的“重力系统”。



新作尝鲜

蜜蜂？幽灵？特殊变身华丽登场！

系列发展至今，估计吃下蘑菇后的巨大变身是让FANS最难忘的地方，之后陆续出现的充气、狸猫、青蛙等特殊变身相信也为增加游戏乐趣以及解开谜题起到了不小的作用，以下我们要为大家介绍的正是本作的全新变身要素。



▲这张近处的写真无疑又是对女性玩家的一击必杀，看来马里奥在所有玩家心目中永远都是那么顽皮与可爱。

蜜蜂马里奥

透明的翅膀，红色的背心怎么看都觉得异常的可爱（大叔果然魅力无穷啊……），在这种状态下，马里奥拥有在空中飞行的特殊能力，如果不出所料的话，应该还能用屁股上的蜂刺来对敌人进行还击吧？



▲巨大的女王蜂似乎有什么事情恳求马里奥才授予了他变身为蜜蜂的能力，究竟接下来会面临什么样的考验呢？

Check out

飞行计量槽

进入蜜蜂状态后，画面中会出现“FLY”字样的特殊标记，在红色填满整个圆环之前还是找个地方降落比较安全。

幽灵马里奥

虽说是以前的敌人，不过偶尔借用一下能力也是无可厚非的事情，如果真是成为了幽灵状态，那是不是意味着马里奥就可以在空中漂浮，或者拥有穿墙的特殊功力呢？



◀虽然外形发生了很大改变，但是标志性的帽子和白色胡须应该都让人能够一眼看出他就是马里奥吧？

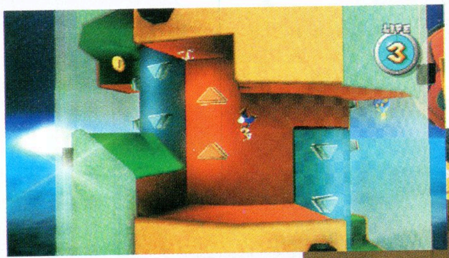


▶马里奥的周围出现了其他的幽灵，难道这是通过某些区域的障眼法吗？看来还是小心一点为妙啊。

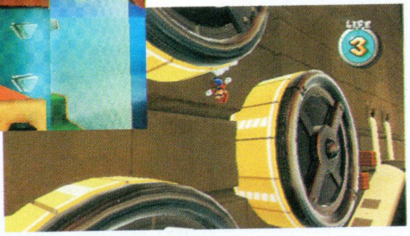
偷偷溜过去~

反重力的奇妙感觉

虽然系列大多数作品都是“脚踏实地”的来通过游戏中的重重关卡，但这次在外太空的冒险显然就没有那么简单，因为在某些场景中，玩家甚至可以贴着上方的天花板前进，如果中途再出现需要跳跃的地方，但由于操作并没有反过来，想必会让玩家适应不短的时间。当然每个星球的重力大小以及方向也是决定玩家操作方式的主要因素，随机应变，多加尝试应该是游戏的第一准则。



◀倒着跳跃的感觉很难表达出来，千万不要习惯性的弯下腰而伤到筋骨啊。



▶连续旋转的齿轮？难道我们现在身处一艘宇宙飞船上吗？

◆不断旋转的星球

在大家的固有印象中，“《马里奥》系列”一直都是一款以跳跃为主的游戏，但这次采用的球形场地，老实说并不适合来玩跳跃游戏。经常反复的测试，我们采用了在平面上可以“旋转”的画面表现方式，所以实际游戏中虽然星球的外观是球形，但玩家仍然是在一个相对的水平面上不断移动，最后再配合上“星环”就可以在各个星球间自由来去。

◆奇妙的重力体验

这次因为是在宇宙冒险，所以高速飞行或在无重力的情况下缓缓飘移都会在游戏中不时地出现，再加上在一些地形颠倒的区域，玩家会同时受到两方重力的影响，所以当你用手柄控制马里奥跳跃的时候就会出现一些无法预知的情况，虽然一开始需要时间去适应，但是玩家慢慢就会沉浸在不断尝试的奇妙感觉中，或者这也是在3D场景中表现惯性动作的另一种方式。

◆适合所有人的游戏

一款以全新系统、全新玩法为卖点的游戏，老玩家比初学者玩得好并不是什么稀奇的事情，就像任何一个新玩家都可以通过不断地练习来成为高手一样。我们这次所制作的正是一款“一点也不困难，但却很好玩”的作品，并不会刻意将高难度作为游戏乐趣的一部分，相信这一点在寻找新奇而有趣事物过程中任何玩家都会亲身体会到。

◆消除新老玩家的隔阂

很多人都会有“难一点的游戏比较好玩”的想法，但这仅仅地是追求技术层面的问题，很容易将初学者强制地排除在受众面外，而且3D的立体视点也并非所有的玩家都能接受，所以把握游戏难度的确需要考虑到很多方面的事情。不过喜欢挑战的玩家也不要灰心，我们也准备了迎合你们口味的内容在游戏中，你的高超技艺绝对有施展的地方。

◆充满活力的团队

要实现上面的目标的确很考验制作团队的整体实力，不过由于开发人员的数量充足，而且年轻一辈中总会蹦出很多新点子，所以我对这部分的内容还是相当放心。虽然现在游戏还在对内容方面进行适当地调整，但是相信我们抱着“能让初学者和高手都能玩得爽快”，“这个愿望必定会实现”的信念就会得到我们所期望的结果吧（笑）。

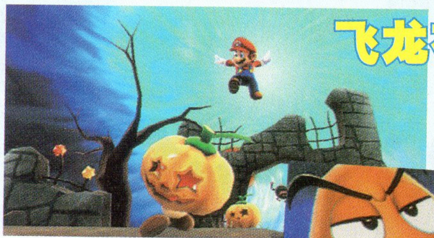
◆不再是一个人游戏

虽然现在很多人认为“核心玩家”都是喜欢坐在电视面前一个人玩游戏的人，但我并不赞同这种游戏方式，因为我更喜欢一群人聚在一起，抢着说“下一个轮到我了！”的热闹场面。因此这次的游戏中我们也加入了可以让第二位玩家参与控制的“协作模式”，具体的游戏方式各位玩家不妨参考报道中的“星尘系统”吧。



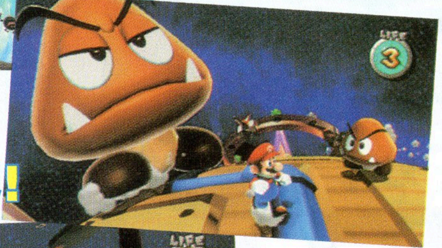
与以往的宿敌一绝雌雄

看完了不同星球的风景，了解了游戏的主要系统，最后我们的目光自然就落到了阻碍我们前进的敌人身上。先不管如何对付它们，了解清楚它们出没的规则就能最大限度地确保自己的安全，解谜与战斗的乐趣永远都是系列最让人称道的魅力所在。



飞龙在天

◀熟悉的南瓜头让人很容易就联想到了“万圣节”，看来还是用重压踩踏解决掉它再说吧。



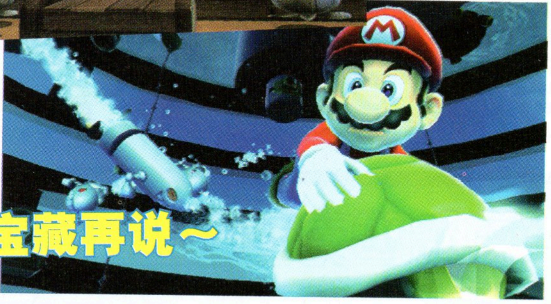
▶连敌人都会巨大化？这果然是一个疯狂的世界……

妈呀！快跑！



◀用一个帅气的姿势躲过激光炮的攻击，然后再专心对付后面的敌人比较妥当。

这个姿势有型吗？



▶平静的海底永远都暗藏着无限杀机，究竟用什么方法才能回避身后的鱼雷呢？

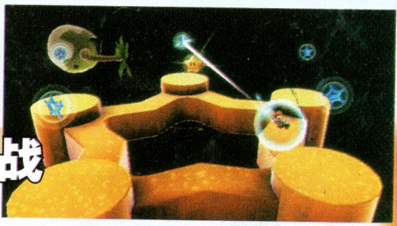
先拿到宝藏再说～

Check out

挑战终极目标

游戏中玩家最终的目标就是收集散布在银河系6大行星中的120颗“幸运星”，而且根据系列的惯例保守估计，如果算上每个小关卡，游戏的总关数至少有50关以上，有收集癖的玩家看来这下有得忙了。而说到关卡间的移动，本作也在此细节上下了不少工夫，除了平时可以使用遥控器手柄点击场景中的光圈来按照特定的轨迹移动外，行星间移动时还会出现蓝色的特定光环，只要毫不犹豫地点下去，在太空中飞翔时变化莫测的场景也会让人深深沉醉。

▶收集齐某个星球的“幸运星”就会在行星选择画面出现特定的“五角星”标志，可以方便玩家看到自己目前的收集情况。



魄力的BOSS战

3D的场景决定了这次玩家与BOSS的战斗会更加讲究技巧，除了最初公布的章鱼BOSS需要马里奥利用旋转攻击反弹火焰之外，这次官方又公布了与两名全新BOSS的战斗画面，巨大的食人花和让人印象深刻的库巴，看来都不是好对付的角色。



▲食人花的攻击似乎会附加中毒的状态，在体力不断减少的情况下，一定要尽快找到巧妙的方法消灭它。



◀库巴的主要攻击还是强力的火焰喷射，这么近的距离进攻看来真是应验了那句“最危险的地方就是最安全的地方”的哲理。

◆魅力十足的协作模式

虽说是“协作模式”，但是我们内部的工作人员还是喜欢将其称为“找碴模式”，因为第二位玩家做的并不仅仅是帮助第一位玩家，有些时候甚至还可以做出干扰的操作。不过这就存在一个游戏过程的分享问题，中途两位玩家可能会争抢，但是更多地则是齐心协力达成某种目的，相信这种比较有弹性的玩法会让游戏的过程更加有趣。

◆星球的实际数量

由于游戏中存在很多的分支，所以很多玩家在实际接触到游戏后肯定会产生“到底做了几个星球”的想法，当然如果认真计算，显然星球的总数是不能和“银河系”相提并论了，但是我很有把握地说，光是游戏的第一个关卡拥有的星球数量就超过了“太阳系”，大家还是尽情地享受前往不同星球冒险，自由在宇宙翱翔的感觉吧（笑）。

◆回归原点的乐趣

由于很久没有推出正统续作，所以这次各位FANS也是充满了期待，而在这里我想强调的是，今后无论是《银河战士》还是《马里奥》，它们的作品都会陆续在Wii上推出，而且我们也会尽量地将游戏回归到系列原点，浅显易懂但却不失乐趣，想想过去玩1-1时很多玩家都被吸引的感觉，这正是我们目前所需要的。

◆更专注的游戏

由于之前的《超级马里奥 阳光》是了一款因为视角问题而喜忧参半的作品，所以这次我们也吸取了以往的经验，对本作的视角进行了合理的调整，虽然我们很想做出一种让玩家就算完全不调整也不会有问题的智慧型视角，但实际上这是很难办到的，所以最终确定的方案就是玩家只需要专心操纵马里奥即可，不用刻意调整视角去看星球的另外一边有什么东西。

◆写给期待的玩家

不久前相信很多玩家都得知了11月12日就是本作美版的发售日，不过我和我的团队目前还是以“全世界同时发售”为目标而努力着，不过话说回来，作为一款由日本团队开发的游戏，日版的步伐可能会快一点，而具体的发售日期相信也不会让大家久等的，大家就做好准备和马里奥一起前往银河展开新的冒险了吗？

故事的关键人物

这次的故事背景估计要让很多玩家大跌眼镜了，马里奥需要拯救的不再是大家所熟悉的碧奇公主，而是一位名叫“圣女罗泽塔”的女性，从她的打扮来看，她应该也是皇族之类的角色，难道她会是碧奇公主的竞争者吗？



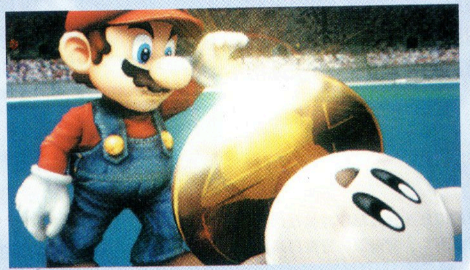


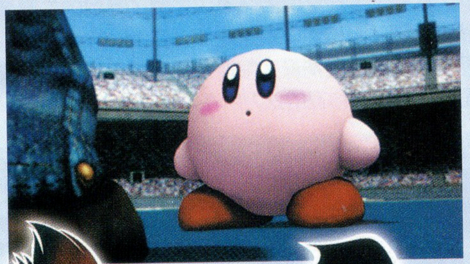
▲在光环包围下出现的罗泽塔，近距离看也是一名漂亮的女性，究竟她的背后隐藏着什么秘密呢？

新作尝鲜

Wii史上最豪华的乱斗游戏即将袭来

从最初的《任天堂全明星大乱斗64》建立了该系列的雏形后，随后推出的《任天堂全明星大乱斗DX》中丰富的模式、多样的玩法绝对是能让人不知不觉便能玩上100个小时的经典作品。现在全面进化的系列最新作也即将在以“多人互动”为宣传口号的Wii主机上登场，善于制造明星的任天堂这次又会给我们带来怎样的惊喜？让我们拭目以待……





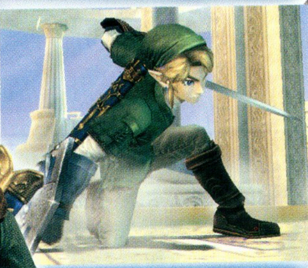


任天堂全明星大乱斗X	Nintendo	FTG
Wii Super Smash Bros．Brawl		美版
预定2007年12月3日	1～4人	售价未定
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

文 晴天　美编 NINA



海拉尔王国的拯救者 林克



◀林克的跳斩威力虽然大，但却会出现明显的硬直时间，赶紧拉开和对手的距离才能确保自己不被对手追击。



▲弓箭的好处就是能够远距离攻击对手，除了有效把握自己的进攻方式外，活用场景中的道具也是制胜的法宝。

成年版的林克在《塞尔达传说 黄昏公主》中登场后不久也马不停蹄地加入到了大乱斗的队伍中，虽然拥有剑和弓两种武器，但仍然以杀伤力巨大的近战武器为主要进攻方式，特有的盾牌可以最大限度地防御敌人的攻击，而其手上的三角徽章应该也是发动终结技的关键道具。

德尔匹克镇隆重登场

这次我们又为大家带来了全新场景的情报，相信体验过NGC版《超级马里奥 阳光》的玩家都不会对德尔匹克镇（ドルピックタウン）这个名字感到陌生，这座坐落于海边的城镇，远远看去景色宜人，配合上蔚蓝的海水和干净的沙滩，俨然一个绝佳的度假胜地，而我们的战斗也会在空中和陆地两个地点展开，势必将城镇的美景尽收眼底。



德尔匹克镇全景图



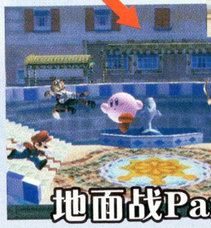
空中战

▲浮板会一直在城镇上空不断地盘旋，但由于场地的大小有限，所以战斗起来也要格外小心，当然后面的风景显然是为观战者准备的。



地面战Part1

▲在拥有大王塑像的广场中心展开战斗，周围的椰子树应该可以当作落脚的地方，要借助什么东西才能上去？



地面战Part2

◀ 城镇入口的喷水池也是一道美丽的风景线，偶尔出现的水柱还可以当作进攻的武器，一定要好好利用才行。

随时间变化的场景

“战场”的关卡由巨大的广场和浮游在场景中央的3个平台组成，乍看之下似乎没有什么特别之处，但是后方的景色却会根据玩家游戏时间的推移不断变化，要想亲身体验到“大战三天三夜”的感觉，选择这个场景再合适不过了。



▲对战一开始所处的时间段，蓝天白云的好天气总能让人充满信心地面对对手的挑战。



◀天边的火烧云映红了整个天空，连角色身上的颜色也发生了微妙的变化，比赛似乎进入了白热化阶段。



▲皎洁的月光洒满了场景的每个角落，和早晨充满活力的音乐比起来，寂静估计就是此时最大的不同了。



◀经过了一夜的奋战之后大家仍然难分胜负，究竟要经过几次反复才能决出最后的冠军呢？

以猥琐作为人生信条



▲光是看到那张脸就已经吓得够呛，三十六计，走为上计。



瓦里奥

“猥琐”到了一定的境界，似乎也能称为一种美，一种值得大家崇拜和追求的美，显然我们的瓦里奥大叔就轻松地做到了这一点。无论在游戏中是攻击对手，还是被对手攻击，瓦里奥所表现出来的一切动作都想尽可能多地调动你的笑神经，千万别忘了那台经典的喷气式摩托车，那可是发动必杀技时不可或缺的标准配置。



▲请问这是在表演杂技吗？头先着地的后果可是很严重的，不过换成瓦里奥说不定能起到反作用？



▶ 请大家一定要相信，发生大爆炸的原因仅仅是因为瓦里奥放了一个屁……

艾克

神剑的拥有者



《火焰之纹章 苍炎的轨迹》的男主人公，手中拿的正是受到女神祝福的神剑拉格尼尔，并且在《火焰之纹章 晓之女神》中也有登场。由于本身在系列作品中的成长率以及特技方面相当出众，所以几乎可以称为“《火焰之纹章》系列”史上最强的男主人公。



▲或许是因为手持神剑的关系，每次攻击时剑上都会发出特别的光芒，难道艾克也是属于游戏中的力量型角色吗？

▼艾克喜欢像男子汉一样与对手一对一的比赛，看来抱着这样的想法加入到乱斗型游戏中吃亏是免不了的。





▲帅气的胜利姿势不知道又要引起多少女性FANS的尖叫了，虽然神剑只是初期的形态，但是威力还是不能小觑啊。

体验季节变换之美

“耀西岛”估计是很多儿童玩家盼望去到的地方，虽然只由一个简单的木板和浮游平台组成，但是季节的变化却会直接反应在周围的景物中，甚至各种物体的特性也会随之慢慢发生变化，是一个需要时间去适应的战斗场景。



▲春暖花开，万物复苏，偶尔飞过的小鸟无疑是此时装扮天空的重要元素。



◀此时场景的周围会出现新的平台，不要以为把对手打出界就稳操胜券了哦。



▲金黄色的背景代表着丰收的季节，但千万不要被对手的伪装迷惑，看清楚对手的所在吧。



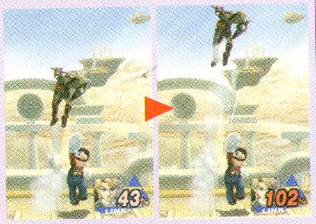
◀一望无垠的白色预示着冬天的到来，冰雪融化后会使平台更滑的特性一定要铭记于心。

对战规则初探

玩过前作的玩家肯定都对游戏的规则比较熟悉，其中最基本的则是将对手击出比赛场地就会加分，等待对战时间结束后，得分高的玩家即为胜者。不过大家也不要以为多使用将对手击飞的技能就能在比赛中横行无忌，因为每名角色所能将对手击飞的距离并不相同，而且对手积蓄的伤害值也会产生细微的变化，如果只是一味的进攻，那么当对手反击的时候，自己几乎就很难摆脱被蹂躏的窘境。

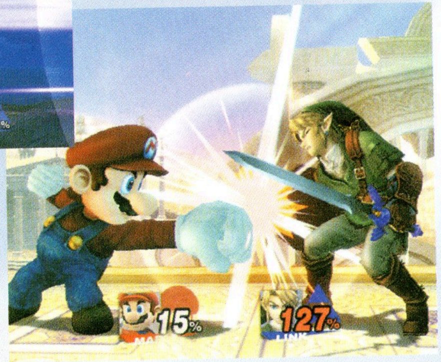
击飞距离决定伤害

从下面两张图片我们能很直观地看到，将对手击飞的距离差异将直接决定伤害积蓄值的多少，所以一旦看到对手的伤害积蓄值超过100％就要格外小心了，引诱其出招后再伺机反击才是明智的选择。





▲林克成功反击马里奥后，击飞的距离也比通常情况下远很多，双方得分的增减大家也一目了然了吧。



▶注意画面右下方林克的伤害积蓄值，127%就意味着如果下次林克成功命中马里奥，那么他的攻击力将会达到227%。

萨姆斯

巾帼不让须眉的典范



发出奇特光辉的能量装甲，附着在手腕上的加农炮显然是银河英雄萨姆斯的标准装备，通常情况下蓄力的加农炮攻击仍然是快速削减敌人体力的主要手段，而让众多FANS向往的“0装甲”状态必须在发动终结技后才能看到，这样大家又可以看到穿着蓝色紧身衣活跃在战场上的萨姆斯了。

▼颇像电影场面的特写镜头，萨姆斯手上的加农炮光是重量就足以将对手击晕。

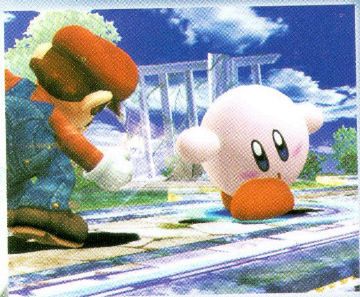


▶这似乎是终结技的准备动作，随之而来的巨大冲击波几乎无法回避，还是乖乖地掉出场地等着扣分吧。

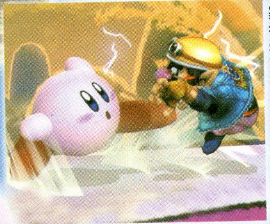


▼卡比的必杀技会使用很多特殊的道具，图中的柴刀击中地面后会产生反弹效果，应该是掉出场地外复活必用招式。





▲别看卡比的拳头不大，如果使用蓄力攻击的话，伤害可是非常惊人的哦。



◀体型小巧的卡比居然可以将自己的脚伸那么长，小看它的玩家看来注定是要吃大亏了。



圆滚滚的身体总让人忍不住想捏一下，而加入战斗的卡比也保留了最强的复制能力，即便是遇到比自己强的对手也能借由此能力“以其人之道还治其人之身”。而要用好卡比其实并不简单，除了必须记得其他角色的能力及招式外，根据战况选择复制谁的能力也变得相当重要。

卡比

噗噗噗王国最强的战士

起死回生的妙招

虽然掉出地图就会丢分，但是大家也不要过于消极，因为游戏设计者绝对不会让比赛陷入一个“你来我往”的枯燥循环，而且游戏中必杀技的作用再也不仅仅局限于攻击对手，有些时候也能成为逃过敌人致命一击的救命稻草。

被敌人击飞



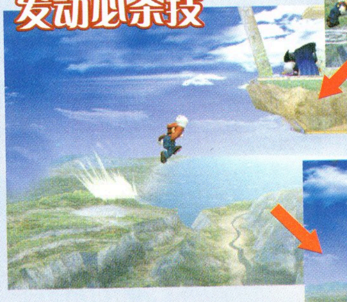
◀一时大意被敌人的偷袭得逞，难道我们只能眼睁睁地看着分数直线下降吗？

使用空中跳跃



▲在还没有完全掉出屏幕前使用马里奥的空中跳跃技能挣扎一下，应该还有其他的办法扭转劣势。

发动必杀技



▲马里奥的必杀技拥有上升效果，看来要返回比赛场地也不是什么难事。



◀终于抓住了场地的边缘，赶快趁对手还没反应过来的时候跳上去。

返回比赛场地



◀ 在和林克的对决中，究竟谁的剑法更胜一筹呢？双剑更灵活的动作是否就是他近战中制胜的法宝呢？

比特

来自天界的神力少年



拥有帕尔特娜神弓的少年，除了有“百步穿杨”的好弓法外，剑形态的神弓还可以拆成双剑使用，属于远近皆宜的强力角色。特有的浮空必杀技能够在被对手击出场地时确保自己的安全，强力的终结技还能召唤天使军团协助自己攻击，同时后方出现的帕尔特娜女神也相当震撼。



◀ 面对冲撞过来的马里奥，比特已经做好了防御的姿态，究竟谁会成为最后的冠军呢？

充满变化的必杀技

就像之前提到的“具有上升效果”的必杀技一样，为了丰富游戏的战略型，每名角色的必杀技在发动时，通过按下十字键上对应的方向，最后所展现在玩家眼前的效果都会发生很大的变化，下面我们就来看看比特的必杀技到底暗藏着怎样的玄机吧。

通常必杀技

パルテナアロー



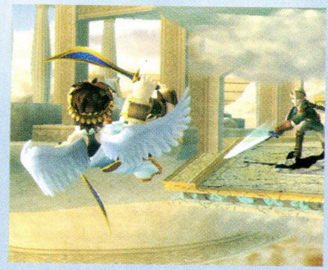
▲准备阶段的比特将双剑竖拿形成了弓箭，如果此时不输入任何方向，箭矢就会按照默认的轨迹平行飞出去。



▲发射出箭矢后只要用遥控器手柄上下晃动，箭矢的轨迹就会发生改变，对于一些想利用上升必杀技返回场地的选手，毫不留情地朝他们所在的方向发射过去吧。

上必杀技

イカロスの翼



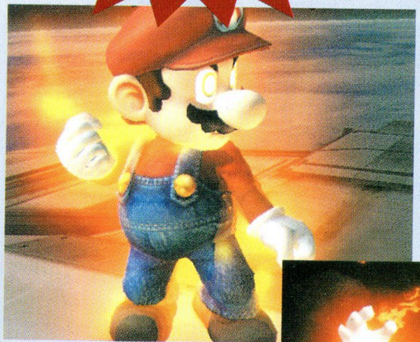
▲比特被林克的强力攻击击出了场外，从画面中我们也能清晰地看到其背部的天使翅膀，难道它们只是作为装饰之用吗？



▲在发动必杀技的同时输入上方向就会看到比特背后的翅膀发出光芒并张开，利用这个方法不但可以迅速返回场地，从对手头上飞过去也能避免中途受到其他攻击的干扰。

张扬个性的终结技

本作的对战中加入了名为“乱斗球”的全新道具，获得它之后每位角色才能发动自己的终结技给予对手毁灭性打击，再加上取得乱斗球后自己会暂时处于无敌状态，所以要想尽快扳平比分就要看准时机第一时间抢到乱斗球，而究竟终结技的威力有多大，相信下面的图片就能告诉我们答案。



▲取得乱斗球后马里奥的眼睛也发出了异样的光芒。



▲手中出现了燃烧的火炎，最强招式的气势果然吓人。



◀ 整个战斗场景都被火海包围，没有任何一个对手能够逃过烈焰的吞噬。



◀ 滑行铲击一般都可以将对手打到空中，如果运用熟练的话，在场地的边缘使用就很容易造成对手丢分。



▲平时踩怪物练就的脚力应该是没得说，不知道这一踢的威力能将对手击飞多远呢？

全世界注目的明星



作为本作中最有名气的明星角色，他的攻击方式无疑是最华丽和多变的，无论是远距离的火球，还是近战时使用的浮空技、空中追击都能让对手毫无还击之力。另外他还拥有具有上升效果的必杀技，尤其是在被对手击出场地的瞬间，往往都可以利用这招起死回生。

马里奥

口袋妖怪的人气角色

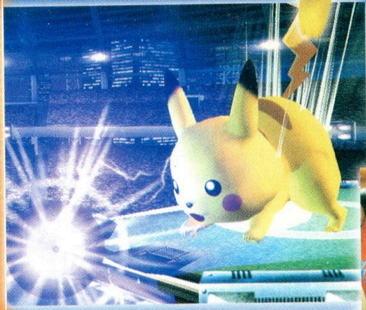


这个黄色的小家伙永远都是众多儿童玩家的最爱，光看"《口袋妖怪》系列"每作的销量就足以证明该系列在任天堂公司中的特殊地位。虽然体型小，但是却有动作灵活，目标小的绝大优势，特有的放电攻击还带有麻痹的特殊效果，是陷害对手的绝佳人选。

皮卡丘



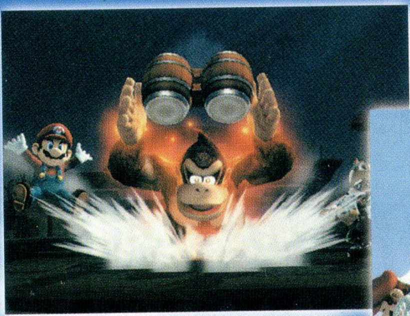
▲皮卡丘和卡比的组合不知道又会激发多少玩家的爱心？你真的舍得对它们出手吗？



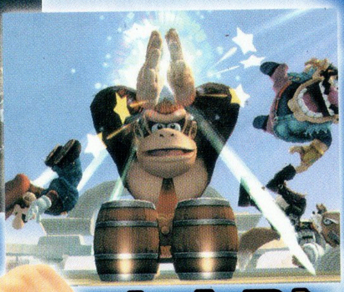


▲可不要小看这小小的电球，当伤害积蓄值达到一定程度后，超高的伤害和超远的击飞距离绝对让你叹为观止。

▶一边是猥琐到底的瓦里奥，一边是可爱的皮卡丘，看它们严阵以待的样子就知道接下来又是一场恶战。



▶在演奏的途中千万不要试图去阻止大金刚，打鼓打得尽兴的它可不会在意周围的人已经不堪忍受。



◀发动必杀技后的大金刚拿出了特质的鼓具，大家有没有感觉很像NGC的某个周边产品呢？

大金刚



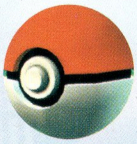
▲在演奏音乐的时候会出现各种各样的音符，如果根据提示找准了节奏，大金刚的攻击威力也会因此而上升哦。



虽然以前是"有勇无谋"的代名词，但是这次我们的大金刚可换了一身新行头粉墨登场，不但打起了流行的红色小领带，连必杀技都变得高雅了许多，用并不悦耳的鼓声让对手惊吓过度。究竟它的蛮力还会用到游戏中的什么地方，就让我们继续给予关注吧。

来自丛林的王者

口袋妖怪中的专用道具登场 封印着神秘怪物的捕获球



这个封印着"怪物"的小球在本作的战斗中一定会出尽风头，因为它的出现意义已经在很多玩家心目中远远超过了使用后的实际意义，而全身鲜红的巨型古拉顿（グラードン）登场更是为这股强大的风潮注入了新的活力，究竟还有哪些口袋妖怪中的经典怪物会在游戏中登场呢？真是一件十分让人期待的事情啊。

▼趁乱得到捕获球就毫无犹豫地扔出去，不管出来的是什么应该都能帮助自己使对手受到伤害吧？

投出捕获球



情况1



▲居然变出了一只金鱼，看来好像没有什么特别的攻击能力啊，唉，真是一次失败的召唤……



情况2

▲这不是熟悉的绿叶虫吗？这下终于可以实施攻击了，擅长远程投掷技能的它应该是个不错的帮手。

古拉顿登场 它的攻击方式是？



◀每次出场都必定会有的特写，伴随着巨大的咆哮声，相信在气势上已经先声夺人，强大的威慑力让对手都吓破了胆。

グラードン

▶只要接触到全身通红的古拉顿就会陷入燃烧的状态，不过这种伤害对召唤者是无效的，大家就放心地进行召唤吧。

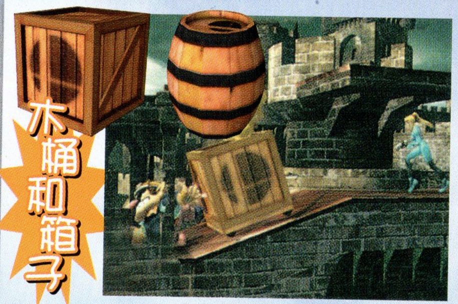
让战斗更加热闹的道具系统 奇异功能悉数揭晓

焰火发射器



利用发射出来的焰火所引起的爆炸来攻击对手，如果调整好角度朝对手密集的地方发射还能达到"一箭多雕"的效果，颇有使用火箭筒的感觉。

木桶和箱子



虽然是场景中能够破坏的物体，但是好好利用还是能收到很好地攻击效果，尤其是下方附有滑轮的箱子，如果在地势比较高的地方推下去，估计会推倒一大片吧。

连锁爆弹



一定时间内会自动爆炸的特殊炸弹，如果在爆炸前受到他人的攻击并不会立即爆炸，但是却可以将危险传递给攻击自己的人。

超级发射器



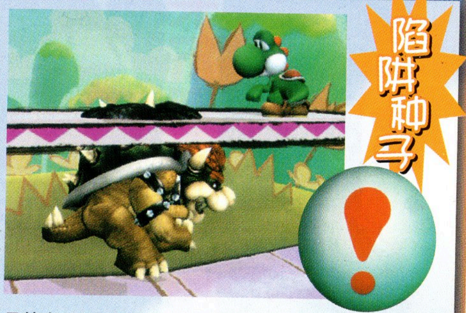
大家是不是觉得这个道具的样子很眼熟呢？其实它是以超任机上一个射击控制器周边为原型制作的。不但可以进行远程攻击，无论是移动，还是跳跃中都可以使用自如，一些在速度上不占优势的角色可以利用它很好地弥补缺点。

支援人偶



在《星之卡比》动画版中异常活跃的战斗人偶，不过这次他应该可以被任何角色召唤，而且两种形态的攻击方式也不一样哦。

陷阱种子

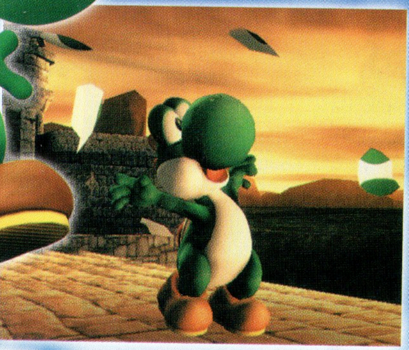


虽然在《动物之森》里是作为辅助道具登场，但是在本作中限制他人行动的意图更加明显，如果不幸中招就等着任人宰割吧。

用可爱征服小朋友 耀西



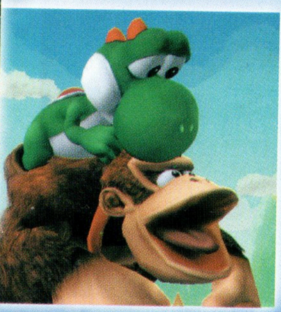
活跃在掌机领域的小可爱，灵活的舌头是它最大的特征，在这次大乱斗中，它特色的连续攻击和空中下段攻击仍然健在，因此在空中战的优势比较明显，甚至还可以飞到对手头上杀一个措手不及，发动终结技时会发挥龙族的真正实力，高温的火焰绝对能将一切化为灰烬。



▲周围散落的正是蛋壳的碎片，难道这就是传说中的"扔蛋特技"命中后的效果吗？

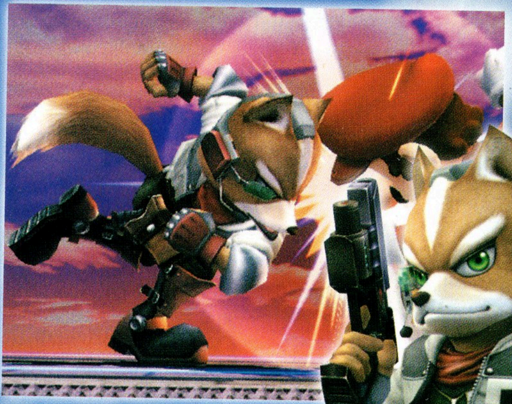


▲皮卡丘和耀西在屋顶上追逐，看来它弯下腰来奔跑的速度还是比皮卡丘略胜一筹。



◀哈哈，终于踩在了大金刚的头上，难道还可以使用合体必杀技吗？先不顾一切往前冲吧。

一身好功夫的星际火狐 福克斯



◀以速度取胜的福克斯难道冲撞的威力也异于常人吗？



强调速度的技巧性角色，除了手中的枪拥有超高的连射性能外，在抢夺道具和分秒必争的情况下，通常都能以快于别人几倍的速度遥遥领先。腰间的六边形装置在发动必杀技后可以形成特殊的屏障来化解别人的攻击，防守反击的战术十分适合他。



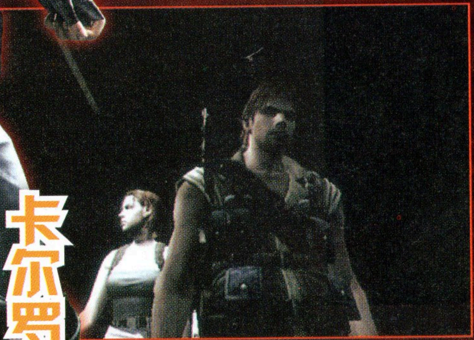
◀在福克斯的脚下出现了熊熊的火焰，难道这是终结技发动前的预兆吗？

バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ

文 火云 美编 木仙



生化危机 安布雷拉历代记	Capcom	STG
Wii Biohazard Umbrella Chronicles		日版
预定2007年11月15日	1～2人	6980日元
对应Wii Zapper控制器		对应玩家年龄：17岁以上



如果你喜欢《生化危机》，并对游戏中的每一个细节了如指掌，那么，这款游戏将会把安布雷拉这个最为重要与神秘的公司兴衰史，完完全全地展现在你的面前。如果从来都没有玩过“《生化危机》系列”，也没有关系，因为这款游戏就是一本教科书，它将带领你走进生化危机的世界。在本作中，玩家不需要去记住那些复杂的操作，也不需要去挖空心思解开那些刁钻的谜题，游戏类型变为了纯粹的光枪游戏，Wii的双节棍手柄会使玩家的枪法更加精准。

角色固有动作

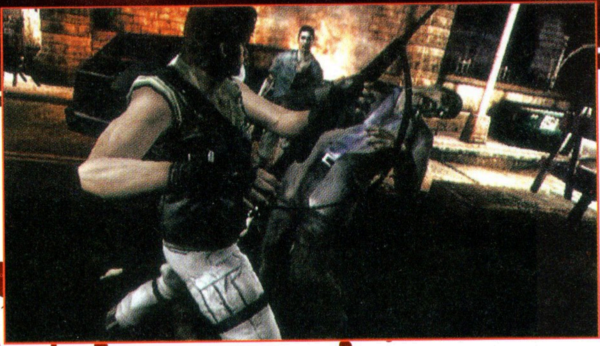


《安布雷拉历代记》的一开始，游戏就会将控制的角色置身于一个洋馆内，不用说你也知道这个洋馆是哪里。玩家可以使用遥控器手柄瞄准然后射击敌人。虽然是一款光枪游戏，但是玩家的行进线路并不是单一的一条线通到底，流程中会出现岔路口，选择不同的线路前进，就会进入不同的分支。在固定的行进途中，也可以自由的观察四周的环境，并寻找隐藏的物品。

在受到敌人攻击时，不同的角色所做出的固有动作也会有所区别，这些动作除了可以化解丧尸们的攻击外，还能够得到迅速给予敌人反击的机会。在这次的报道中，我们会为大家介绍《生化危机3》中的两位主角卡尔罗斯与吉尔的固有动作。

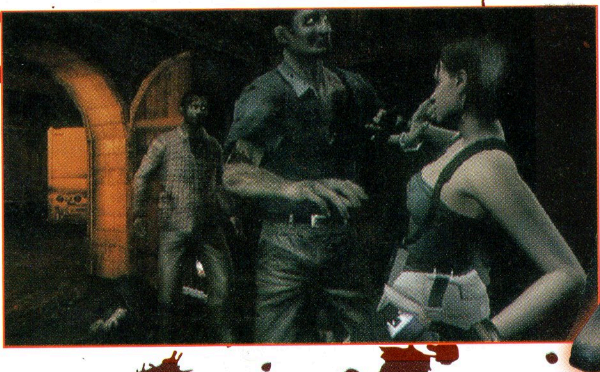


卡尔罗斯 枪托攻击



面对丧尸们的围攻，强壮的卡尔罗斯可以将手中的武器当作钝器来击打敌人。当然，使用此动作的前提条件就是手中要有合适的武器。

吉尔 电击枪



在与丧尸纠缠之时吉尔可以使用腰间的电击枪对付前方的敌人，受到电击的敌人会在短时间内处于麻痹的状态，此时吉尔就能够轻松地摆脱敌人。

不同的剧本，不同的游戏体验



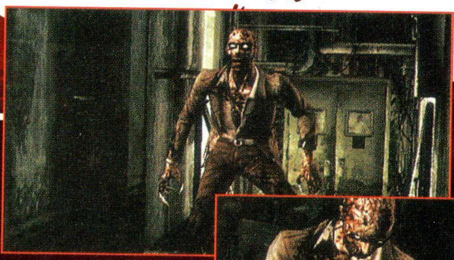
《生化危机4》故事之前的所有主要人物几乎都会在游戏中登场，甚至可以重温玩家1代中某大众脸丧尸那经典的"回眸一笑"。如克里斯和吉尔这样的大牌角色，他们的戏份自然也少不了，游戏中这些主角们将会在一起并肩作战。威斯克、瑞贝卡和克里斯这些S.T.A.R.S.队员也会加入到游戏中，本作的出场角色阵容可以称得上是系列最为豪华的。这些角色们将在游戏中联手为我们演绎《生化危机0》到《生化危机4》开始前安布雷拉公司垮台的一系列事件。

既然是打着"历代记"的标签，这款游戏将会从多角度来讲述安布雷拉公司兴衰覆灭的过程，在游戏之初需要玩家从多个剧本中选择一个开始游戏。根据所选择剧本的不同，游戏开始时的故事与主人公则会截然不同，例如选择剧本"黄道特急事件"的话就可以使用瑞贝卡或比利进行游戏。

目前已经确认的剧本有"浣熊市毁灭"（《生化危机3》，可操作角色为吉尔和卡尔罗斯）、"黄道特急事件"（《生化危机0》，可操作角色为瑞贝卡和比利）、"洋馆事件"（《生化危机1》，可操作角色为克里斯和吉尔）。虽然这些零散的剧本与地点看上去似乎是由几款系列作品的片断来组成，但是当玩家在进行游戏时就会发现，剧本中会出现系列原作中不曾出现的场景，在原作中主人公不能达到的地方。

剧本 洋馆事件

《生化危机》整个故事的开端就是从这所郊外森林中的公寓中发生的，克里斯、吉尔与瑞贝卡等S.T.A.R.S.的精锐小队在此处见识到了他们以前从未遇到的危机，恐怖从这里开始。剧本中将会以NGC版本中出现过的丧尸等敌人为主。



◀此处出现的丧尸们的残暴性与移动速度与普通丧尸相比要高得多。

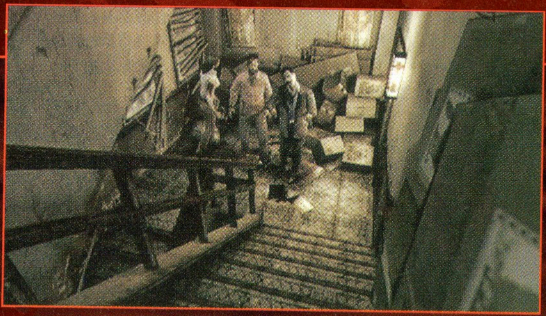
▼训练有素的克里斯可以轻易地绕到丧尸的背后进行攻击。

狭窄房间内丧尸



剧本 浣熊市毁灭

"《生化危机》系列"中不会让玩家总是处在封闭的空间，2代与3代我们就可以在浣熊市的街道中与丧尸正面交锋。狭窄的小巷正是大量丧尸栖息之所，散弹枪的威力在此可以完美的得到发挥。以主观视点体验大批警察丧尸的出现，将带给你前所未有的新鲜感。



▲通往楼下的道路被成群的丧尸堵住，看来不将他们消灭就无法逃出这座大楼。



▲这个场景应该曾在《生化危机3》中出现过。

剧本 黄道特急事件

《生化危机0》中的事件，瑞贝卡与比利在这列开向安布雷拉干部养成所的列车上相遇，一个S.T.A.R.S.的菜鸟队员与一位被判死刑的原海军队员将为大家拉开整个系列的序幕。全新的操作方式将带领玩家重新领略列车中那场激烈的BOSS战。



▲及时按下提示中遥控器手柄上的按键即可回避BOSS的这次攻击，这是《生化危机4》中最常见的QTE。



◀回避成功BOSS的铁钳攻击后，就可以伺机发动反击了。

好枪配英雄

在Capcom公布了本作将在今年11月15发售的同时，也公布了《生化危机 安布雷拉历代记》将会推出一款与Wii Zapper同捆的限定版包装。玩家可以在第一时间体验这款外设，Wii Zapper是通过与Wii遥控器手柄和双节棍手柄进行组合的枪型光枪控制器，使用Wii Zapper能够给予玩家更加逼真的游戏效果，枪法也会有所增强吧（笑）。



新作尝鲜

戦国無双 SENGOKU MUSOU KATANA



战国无双 KATANA	Koei	ACT
Wii 战国无双 KATANA		日版
预定2007年9月20日	1～2人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

没想到光荣公司在Wii的第一款“《无双》系列”来得居然是如此的艰难。本应该在去年年底就发售的本作却延期到今年的9月才能与玩家见面，也许开发中途变更游戏的操作方式是影响游戏发售日期的主要因素，在本次的报道中我们就将为大家带来游戏操作方式的变化之处。本作将以第一人称视点来进行游戏，玩家将使用Wii的动作感应手柄直观的进行挥剑、枪刺等攻击动作，战国时期战斗的临场感更强。

文 火云　美编 木仙

以玩家为本，变更操作方式

以爽快的体感无双著称的《战国无双 KATANA》是《无双》家族最异质的成员，从去年的Wii宣传预告中本作就以其独特的动作感应操作吸引了“无双FANS”们的眼球，如今游戏发售在即，光荣公司已经意识到如果按照原来的设计理念，那么还没等到玩家“一骑当千”，玩家的手就得提前宣告败阵，要想将游戏打通，没有点马拉松队员的坚强意志，是完全不行的。所以光荣正式修正了该作的操作方式，让大家可以更切实感受本作所带来的酣畅淋漓的爽快感。

旧

本作原设计的普通攻击操作动作均由玩家挥动遥控器手柄来完成，根据玩家挥动的方向，画面中会显示出相应的刀剑特效。但这种设定在以“一骑当千”著称的“《无双》系列”中显然对玩家的体力要求十分苛刻，一场战斗下来的酸痛度可以预见。



新



变更后的操作方式更加简便直接，玩家可以轻易地体会到无双的爽快感。普通攻击方式改为A键，弓箭操作不变依然是按住B键用手柄的指示功能瞄准射击。原设定的挥动手柄的操作变更为蓄力攻击，可以像“《无双》系列”其它成员一样完成连续技攻击。

可以看出变更后的操作方式使游戏更加像是光枪射击类型的游戏，游戏的操作将比原设计更轻松，游戏中部分场景角色的移动是自动进行的，视角也不能自由移动，每解决掉一个场景的所有敌人后方能进入下一场景，进入某些分支路线和特定场合时才可以自由移动。玩家可以用A键发动连续普通攻击，最后以挥动手柄发出蓄力攻击收尾，向往常一样打出爽快的连续技。“无双乱舞”的设定基本没有做较大的改动，它的发动方法是在无双槽满时先挥动双节棍手柄，然后不断挥动遥控器手柄，挥动得越快，攻击的范围越广，威力也越大。

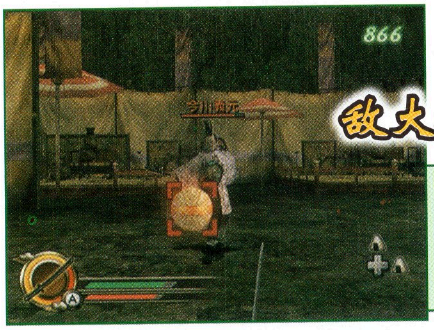
反射敌人的飞行道具





▲站在高处的敌兵向我们发动了投石攻击，在岩石飞向自己的时候，抓住时机就可以将石头反射回去。

敌大将 今川义元



◀搞笑的今川义元再次出现，看来玩家即将面对的是一场BOSS战，不知道这种战斗类型与杂兵战会有什么区别呢？

长距离精准射击



▲在特定的场合中，使用远距离武器就能够发动狙击模式。在此状态下视野会变得非常狭小，却能够攻击到更远处的敌人。

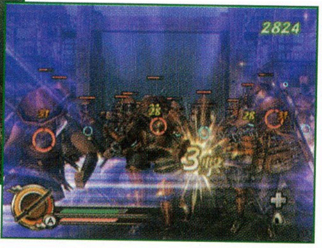
合理使用近距离武器与远距离武器

在游戏中，刀与枪属于近距离武器，弓与铁炮则属于远距离武器，每种武器的攻击方法都有特殊的遥控器动作来对应。在实际战斗中只能同时持有一种近距离武器与远距离武器。

刀 平衡的万能型武器



◀使用遥控器手柄控制屏幕中的准星来瞄准，按下手柄上的 A 键即可发动攻击。刀同其他种类的近距离武器相比攻击力相对较低，所以攻击的频率要高一些。

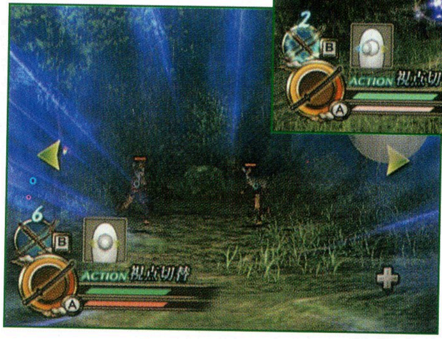


▶攻击时挥动遥控器手柄可以发动蓄力攻击，把手柄横过来挥动则可以发动附加吹飞效果的攻击。

弓 连射为主的飞行道具

▼按住 B 键一定时间后即可发动“ため攻击”，蓄力的时间越长，攻击给于敌人的伤害也就越高。





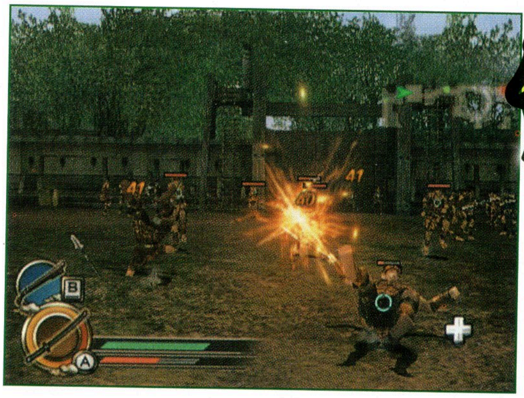
▲虽然攻击力不高，但是却可以发动蓄力攻击与连射的远距离武器。弓箭的飞行速度不高，所以可以同时向多数敌人发动攻击。

枪 寻找弱点一击必杀



◀长枪是以一击必杀为信条的近距离武器，枪的攻击方式与刀类似。不过在装备枪后，在战斗中可以看到敌人身上的弱点，瞄准敌人的弱点后按 A 键发动攻击，可以输出比普通高得多的伤害。

铁炮 高速高攻的单发武器



◀与弓相比，铁炮属于攻击力高，弹速快的强力远距离武器。但是由于每次只能发射一颗子弹，第一次攻击与下次攻击之间的间隔较长，大大影响了铁炮的攻击频率，在面对多个敌人时不如弓实用。

其他特色



织田信长

从尾张的小领主到统一日本的战国风云儿，手中持有神秘魔力的魔王。

- 游戏中共有八种武器可以使用，包括 4 种近战武器，4 种远程武器，战场上可以同时装备一种近战武器（A 键操作）和一种远程武器（B 键操作）。
- 加入道具的选择使用，可以事先装备，后经十字键的上下左右键快捷使用。
- 本作中加入防御槽的设定，防御时会消耗防御槽。
- 游戏中包含双人对战模式、角色育成、武器强化等无双系列特色要素。
- 游戏中还集合了各种有趣的操作，例如遇到需要冲刺通过的陷阱，手持两个手柄，努力上下挥动向前冲刺；骑马时，遥控器手柄代替缰绳，遥控器手柄代替鞭子，操作起来临场感十足。




Wii
Nintendo
EXCITE TRUCK™
エキサイトトラック
Wii游戏海报赏析
《疯狂卡车 》
Wiiリモコンをハンドルにオフロードを爆走!!
好評発売中
メーカー希望小売価格 5,800円(税込)
© 2006-2007 Nintendo Game Developed by Monster Games. Wii は任天堂の商標です。



Wii
Wii游戏海报赏析
《料理妈妈，大家一起料理大会！》
クッキングママ
みんなといっしょにお料理大会！
トントントン♪とお肉を切ったり、ジュワジュワ～♪とチキンカツを揚げたり、ジュ～ジュ～…ッ♪とハンバーグを焼いたり。
おいしそうな絵や音に、おなかがグウグウなっちゃいそう！家族や友達と料理バトルもできるよ！
2007.2.8 on Sale 希望小売価格6,090円(税込)
ニンテンドーDS版
好評発売中
希望小売価格5,040円(税込)
TAITO
http://www.taito.co.jp
家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1
株式会社タイトーお客様相談センター TEL.046-236-9550(年中無休10:00～18:00)
Wiiは任天堂の商標です。 NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
※このソフトウェアは現在開発中です。製品版では、改善のため仕様等を変更することがあります。
©2006 OFFICE CREATE/Published by TAITO
CERO A

Go my Wii !



Wii专辑 Vol.1

Every body's Wii Guide

Every body's Wii Guide

ISBN 7-88618-056-9

9 787886 180569

本手册随光盘附赠不能单独销售 Wii专辑VOL.1光盘定价:28元